# Neue theoretisch = praktische Anweisung zum Schachspiel

von

Johann Allgaier.

G n 580

Ludimus effigie belli.

Mit einer Kupfertafel.

Wien,
bey Franz Joseph Rötzl, privil. Buchhändler, anfangs der Singerstrasse
1795.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

Kath. 21/X 822. - p. 2 / 30 e W.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

Se. königl. Hoheiten

den

Durchlauchtigsten Erzherzogen

Anton = Johann = Rainieri
Ludwig = Rudolph

gewidmet

von

ihrem unterthänigst-
gehorsamstem Diener
Johann Allgaier.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

# Vorrede.

Der Ursprung dieses Spieles verliert sich in dem grauen Alterthume; und dieß macht sowohl den Erfinder desselben, als den Ort, wo es ist erfunden worden, ungewiß, Cæl. Rhodig. in Lib.

20. c. 14. schreibt die Erfindung den Egyptier zu. Thom. actius. forosempronienſis in seinem Tract. de Ludo Schach läßt es den Lydus, den Stifter der Lydier erfinden. — Andere behaupten der persische Weltweise Xerxes Philomator habe es erfunden. Noch andere nennen den Palamedes einen weisen Griechen als den Erfinder. Diese Meynung ist die wahrscheinlichste. Es ist zu vermuthen, daß die zehnjährige Belagerung der Stadt Troya dem Heere der Belagerer viele Langweile verursachen mußte. Diese zu verkürzen, soll Palamedes zwey Spiele, das Würfel- und Schachspiel erfunden haben.

Diese verschiedene Meynungen lassen uns in Ungewißheit, wer der eigentliche Erfinder sey; nur so viel erhellet

daraus, daß das Schachspiel unstreitig eines der ältesten Spiele ist, und daß es sowohl den Griechen und Römern schon bekannt war; so wie es jetzo von allen Nationen der 4 bekannten Welttheile mit Vergnügen gespielt wird, wie solches die viele Schriftsteller, die über dieses edelste der Spiele Abhandlungen in allen Sprachen geschrieben haben, bezeugen.

Es ist eine durch die Erfahrung bewiesene Wahrheit, daß unser Geist einige Erhohlung nöthig habe, um neue Kräfte zu ernsthaften Beschäftigungen zu sammeln. Unter diese Erhohlungsmittel des Geistes gehöret denn vorzüglich das Schachspiel; ja es verdienet sogar den ersten Rang darunter. Es hat so viel Interesse, daß es an sich

selbst unterhaltet, ohne es um ein bestimmtes Geld spielen zu dürfen. Ein Vortheil, dessen keines der andern Spiele sich rühmen darf, deren Intereße, in dem Preise, um welchen gespielet wird, bestehet; nebst dem ist es zugleich ein Mittel den Geist, vorzüglich bey der Jugend im Nachdenken zu schärfen.

Da es für viele zu mühsam ist, manche auch nicht die Muße haben, aus selbst eigener Erfahrung die Regeln dieses Spieles zu abstrahiren, so habe ich mich entschloßen, meine vieljährige Erfahrungen den Liebhabern des Schachs mitzutheilen, wodurch sie der Mühe überhoben werden, Jahre lang zuzubringen, um diejenigen Züge ausfindig zu machen, welche ich durch viele Uebung als die besten befunden habe,

und die zugleich von den geübtesten Spieler bishero dafür anerkannt worden sind. Ich will dadurch nicht behaupten die Kunst dieses Spieles, so wenig wie meine Vorgänger erschöpft zu haben. Ich berechnete die Richtigkeit der Züge nicht algebraisch; denn dieses schiene mir gegen die Meynung einiger guten Spieler wegen der in das unendlich laufender Mannigfaltigkeit der Züge unmöglich zu seyn. — Aus eben dem Grunde glaubte ich auch, daß man dem Liebhaber blos die Anfangszüge, oder die Art sich gut zu stellen, und dann die Endzüge zeigen könne, aber nicht die Mitterzüge einer Parthie, weil sich diese ins unendliche erstreken. Hat der Spieler seine kleine Armee einmahl gut gelagert, so kann man ihm zur weiteren

Fortsetzung des Angriffs oder Vertheidigung nur allgemeine Regeln und keine bestimmte mehr geben. Es bleibet also seiner eigenen Einsicht überlassen, die folgende Züge auf die sich ereignete Fälle zu bestimmen. Gehet aber die Parthie bald zu Ende, so höret auch die große Mannigfaltigkeit der Züge auf, und man kann also wieder leichter eine bestimmte Spielart angeben.

Für schon in dieser Kunst bekannte Meister erscheint dieses Buch blos zur Beurtheilung. Wenig geübtere Liebhaber aber, für die ich dieses Werkchen eigentlich bestimmte, werden gewiß große Fortschritte in diesem so edlen Spiele machen, wenn sie sich die

kleine Mühe nehmen wollen, mein Buch mehrmahl mit einiger Aufmerksamkeit durchzuspielen; besonders die 3 ersten Parthien im ersten — dann die Gambitspiele im 2ten, und endlich die verschiedene Spielendungen im 3ten Hauptstück. — Bey jedem gemachten Zug überlege der Liebhaber, welchen Zug der Gegner machen könne, und dann erst schlage er das Buch auf, um zu sehen, ob er den im Buch gemachten Zug errathen habe, oder nicht. Im letztern Falle spürre er der Ursache nach, warum im Buch dieser Zug geschehen ist, und so wird er in kurzer Zeit es in dieser Kunst sehr weit bringen.

Habe ich nun durch diese meine Arbeit zum Vergnügen des Publikums

etwas beigetragen, so wird es für mich unendlich schmeichelhaft seyn, und ich werde mich für meine Mühe hinlänglich belohnt finden.

# Vorkenntniße des Schachspiels.

## Schachbrett.

Das Schachspiel ist gleichsam eine Art, wie zwey kleine Kriegsheere gegen einander stehen, im Begriffe eine Schlacht zu liefern. — Das Schlachtfeld ist ein Damen oder Schachbrett, welches 32 weiße und 32 schwarze Quadrat=Felder enthält.

## Steine.

Jedes von diesen zwey Kriegsheeren besteht in 16 Steinen, davon die 8 ersten — Hauptsteine — auch Figuren genannt werden, und von unterschiedener Benennung, Größe, und Werth sind; nemlich der König, die Königinn oder Dame, 2 Thürme 2 Laufer und 2 Springer. — — Die 8 andern und kleinere Steine werden Bauern genennt, und sind einander in allem gleich.

## Stellung der Steine.

Die acht Hauptsteine stehen auf der ersten Linie von Seite des Spielers, auf folgende Art. Die zwey Thürme auf den 2 äußersten Felder, neben ihnen die 2 Springer, endlich die 2 Laufer, und von den zwey mittlern Feldern nimmt allezeit die Königinn das ihrer Farbe ein, (Regina conservat colorem) und das achte endlich der König selbst. — Die Bauern werden auf die zwote Linie gerade vor die Hauptsteine gestellt.

## Von dem Gang der Steine.

Die 8 Bauern können bey ihrem ersten Zug 2 Schritte thun, hernach aber ist ihnen nicht mehr erlaubt, als in gerader Linie vorwärts einen Schritt zu machen, und niemals zurück zu gehen; sie schlagen aber überzwerg oder in der Diagonal-Linie. Der Bauer aber ist gehindert beym ersten Zug 2 Schritt zu machen, wenn nemlich ein feindlicher Bauer schon so weit in mein Spiel eingedrungen, daß mein Bauer, indem er 2 Schritt gehen wollte, bey ihm vorbeygehen müßte. Man kann zwar diesen Bau-

er 2 Schritt ziehen, der Gegner aber ist befugt, wenn er es nützlich erachtet, ihn im Vorbeygehen zu nehmen, und seinen Bauern dahin zu setzen, als wie wenn mein Bauer nur einen Schritt gemacht hätte.

Wenn endlich ein Bauer schon bis auf das letzte Feld der Linie, oder erste Feld des Gegners vorgedrungen ist, so wird er zu jener Figur, die mir tauglich scheinet, doch mit der Bedingniß, daß ich diese Figur nicht mehr im Spiele habe. — Sollte aber keine Figur abgehen, welches ein seltner Fall ist, so bleibet der vorgerückte Bauer unter dessen als Bauer stehen.

Die Thürme gehen auf alle Seiten vor- rück- und seitwärts jedoch nur in gerader Linie, und so weit sie den Weg frey und offen finden.

Die Springer gehen drey Felder auf einen Gang; nemlich 2 Felder gerade und ein Feld überzwerg vom Weiß auf Schwarz und von Schwarz auf Weiß, und können sogar ihren Sprung über die andern Steine hinüber nehmen.

Die Laufer laufen überzwerg (Diagonal-Linie) so weit als sie keine Hinderniß im Weg finden. — Der, welcher auf dem schwarzen Felde, bey Anfang des Spiels gestellt war,

lauft immer auf den schwarzen Feldern, und der andere auf den weißen.

Die Königinn hat den Gang des Laufers und zugleich den des Thurms.

Der König macht nur einen Schritt, doch vorwärts und rückwärts zur Rechten und zur Linken. — Einmal aber ist ihm erlaubt 2 Schritt zu gehen, und dieß heißt man rochen.

## Vom Rochgang des Königs.

Wenn der König rochet, so geschehen drey Züge in einem. Der König gehet nemlich auf seiner ersten Linie nach der Quere Rechts oder Links, so wie es die Umstände heischen, 2 Schritt, und zugleich wird derjenige Thurm, dem er sich nähert unmittelbar an ihn auf die der vorigen entgegengesetzte Seite angeschloßen.

Es giebt fünf Ursachen beym Schachspiele, welche den König zu rochen verhindern.

1) Wenn sich zwischen ihm und dem Thurm ein anderer Stein befindet.

2) Wenn der König oder der Thurm schon einen Zug gemacht haben.

3) Wenn der König im Schach stehet,

4) Kann er nicht rochen, wenn auf das Feld, wohin = oder worüber er rochen will ein feindlicher Stein zielet.

5) Kann er nur einmal im Spiel rochen.

## Vom Angreiffen der Steine.

Eine jede Figur greift alle jene Steine an, die auf den Feldern stehen, wo sie hingehen kann, und wenn es dienlich und nützlich ist, nimmt sie diese Steine, und stellt sich auf dessen Felder.

Die Bauern aber nehmen die Steine nicht die auf dem Felde stehen, wo sie ordentlicher Weise vorrücken sollten, sondern schlagen nur jene Steine, die ihnen zwerg entgegen kommen, und so setzen sie sich auch auf dessen Felde. Sie kommen also wenn sie einen Stein schlagen, auf eine andere Linie, als sie vom Anfang des Spiels waren.

## Kunstwörter beym Schachspiel.

**Zug.** Der Zug ist das Recht zuerst zu spielen.

Lage. Dadurch versteht man die Stellung und Lagerung der Steine, welche gut oder böse seyn kann.

Gedoppelter Bauer. Wird jener genannt, der auf einer Linie steht, auf welcher schon ein anderer vor ihm, oder hinter ihm sich befindet.

Verbundner Bauer. Ist jener, der von einem anderen Bauern unterstützt wird.

Gelößter Bauer — einzelner. Wird jener genannt, welcher allein steht, ohne von einem andern Bauern unterstützt zu werden.

Freybauer. Heißt jener, der die feindliche Bauern schon passirt hat, und also von keinem in seinen Gange mehr aufgehalten werden kann.

Aufopfern. Heißt man, wenn einer einen Stein umsonst hingiebt, oder nehmen läßt, um einen desto stärkeren und freyern Angriff zu bekommen.

Rochen. Will so viel sagen, der König bedient sich der Erlaubniß 2 Schritt zu gehen.

Eine offene oder frey Linie. Ist jene auf der kein Bauer von beyden Spieler, mehr steht.

Gambit. Heißt man, wenn der, welcher den Zug hat, auf den 2ten Zug den Bauern des Königs- oder auch Königinnlaufers, je nachdem er den ersten Zug gemacht hat, 2 Schritt ziehet, und ihn umsonst dem Gegner anbietet.

Schach. Ist die Erinnerung, daß ein feindlicher Stein dem König Gefahr drohe.

Doppelt Schach. Ist es, wenn 2 Steine zugleich den König angreiffen.

Aufgedecktes Schach oder eigentlich verborgenes. Dadurch versteht man, wenn zwischen dem König und einen Stein ein anderer Stein steht, und da dieser weggehet, jener gerade an dem König trift, und also Gefahr drohet.

Immerwährendes Schach. Heißt man, wenn einer dem feindlichen König, ohne daß es der Gegner verhindern kann, immer Schach geben kann.

Blinder Matt. Ist jener, der unwißend geschiehet, und kein Schach vorhero angekündiget worden ist.

Pat. Heißt man, wenn der König keine Steine mehr hat, welche im Stand sind zu ziehen, und daß er sich von den feindlichen Stei-

nen ganz eingeschloßen befindet, ohne deßwegen im Schach zu stehen, aber auch den Platz nicht ändern kann, ohne sich in selbiges zu begeben.

Remis. Ist jenes, wenn keiner mehr im Stande ist, aus Mangel der gehörigen Figuren, und Bauern Matt zu machen.

Schachmatt. Ist endlich, wenn der König sich so angegriffen findet, daß er nicht mehr sich durch seine Steine bedecken kann, und selbst auch nicht weiter gehen kann.

## Schlüßel zu den Zügen
oder
# Erklärung der Spielart.

Derjenige, der die Weißen hat, leget das Schachbrett so, daß er das weiße Eckfeld zur rechten Hand behält, und fängt bey dem linken schwarzen Eckfelde, worauf der Thurm der weißen Königinn zu stehen kommt, an, und bezeichnet es mit a dieses Feld heißt also a 1; das Feld in aufsteigender Linie, worauf der

Bauer des Königinn Thurms stehet, heißt a 2 das 3te Feld a 3 und so weiter, bis das letzte weiße Feld der nemlichen Linie, worauf der Thurm der schwarzen Königinn zu stehen kommt, so a 8 heißt.

Das 2te Feld, worauf der Springer der weißen Königinn stehet, heißt b 1 — und so wie bey der Linie a wird bis 8 fortgezählt.

Das 3te Feld worauf der weiße Königinnlaufer steht heißt c 1 und so weiter ꝛc.

Das 4te Feld, worauf die weiße Königinn stehet heißt d 1 und so weiter ꝛc.

Das 5te Feld, worauf der König stehet heißt e 1 ꝛc.

Das 6te Feld, worauf der Königslaufer stehet heißt f 1 ꝛc.

Das 7te Feld, worauf der Königsspringer steht heißt g 1 ꝛc.

Das 8te Feld, worauf der Königsthurm steht heißt h 1 ꝛc.

Wenn also im ersten Spiele und beym ersten Zug gesagt wird:

Weiß e 2 auf e 4, heißt also der Bauer, der auf dem 2ten Feld der e Linie stehet, soll auf das 4te Feld der e Linie gehen.

Schwarz e 7 auf e 5 heißt: der Bauer, der auf e 7 steht, soll auf e 5 gehen.

Also der Buchstabe zeiget immer die Linie, die Ziffer aber, das wievielste Feld der Linie.

Bey den Anmerkungen ist zu beobachten, daß die Anmerkungen der Weißen allezeit in der 2ten Person der vielfachen Zahl nemlich durch ihr so wie die der Schwarzen in der 3ten Person der einfachen Zahl nemlich durch er gemacht werden, und zugleich mit einem Sternchen bezeichnet sind.

Zur Auffetzung der Endspiele, und Spiele des Anhangs ist zu bemerken, daß die noch vorhandene Figuren nur durch ihre Anfangsbuchstaben angedeutet werden. Z. B.

K bedeutet den König.
D — — die Dame
L — — den Laufer
S — — den Springer
T — — den Thurm
B — — die Bauern.

# Theoretische Grundsäze.

Das Schachspiel ist eine wahre Abschilderung des Kriegs, weil es mit diesem in allen seinen Arten zu streiten übereinkommet.

Den auch hier werden Angriffs- und Vertheidigungspläne entworfen — auch hier ist eine gute Anordnung der streittenden Mannschaft zu beobachten.

Gleichwie man aber einem Feldherrn nur allgemeine, nicht besondere — auf jeden Fall des Angriffs oder Vertheidigung — bestimmte Regeln sagen kann; eben so wenig laßen sich bey diesem Spiele bestimmte Regeln auf jeden Fall geben. — Der Liebhaber dieses so edlen Spieles begnüge sich also mit jenen allgemeinen Regeln, die ich theils durch vieljährige Erfahrung selbst, theils aber durch Beystimmung der größten Spieler, und dessen Bücher, für bewähret und anwendbar gefunden habe.

Die Kunst eines guten Schachspielers bestehet also darinn — daß er einen guten Plan

zur gehörigen Zeit zu entwerfen, und — 2tens diesen gemachten Plan geschickt und geschwind auszuführen wisse.

Gleich Anfangs — bevor der Feind mit seiner Armee etwas hervorgerückt ist — bevor man seine eigene Steine so gelagert hat, daß man ihrer nach Willkühr bedienen kann — einen Angriffsplan entwerfen wollen, ist lächerlich, und nur solcher Spieler würdig, die gleich Anfangs die Königinn oder einen Springer auf dem Schachbrete herumschwärmen laßen, dem Gegner dadurch den Vortheil in die Hand geben, seine Bauern und Figuren herauszubringen, und für sich unendliche Züge verliert.

Die ersten Züge müßen also geschehen, nicht um anzugreiffen — sondern bloß die Steine in eine solche Stellung zu bringen, daß man alsdann mit allen Figuren, bequem, zum Vorhaben dienlich desto nachdrücklicher agiren kann.

Diese Stellung wird erreicht.

1) Wenn man sucht — Bauern in die Mitte zu bekommen, die der Gegner ohne Schaden nicht leicht trennen kann. Denn solche Bauern sind von Wichtigkeit, so-

wohl zum Angriff als zur Vertheidigung weil sie des Gegners Figuren am meisten hindern in unser Spiel einzufallen.

2) Suche man bald die Laufer und Springer herauszubringen, und zwar hinter die schon vorgerückten Bauern, doch müßen sie so gestellt werden, daß sie einander den Weg nicht verrennen.

3) Bringe man auch die Königin an einen solchen Ort, wo sie beym Angriff oder Vertheidigung gleich bey Handen ist.

4) Suche man sich in die Möglichkeit zu setzen, eine Rochseite wählen zu können, doch

5) scheinet es öfters dienlich zu seyn, nicht sobald zu rochen, um den Gegner in Ungewißheit zu laßen, auf welche Seite der Angriff zu lenken wäre.

Doch von der Rochat unten mehr.

Wenn nun die Steine so gelagert sind, daß sie zum Angriffe sowohl als Vertheidigung füglich gebraucht werden können, so ist der Zeitpunkt da, einen Plan des Angriffs zu machen.

1) Man muß die Lage und Stellung des Gegners genau untersuchen — finden sich keine Mängel, und läßt sich keine schwache Seite wahrnehmen, wo der Angriff geschehen könnte.

2) Wage man einen Scheinangriff auf eine stärkere Seite. (wozu die Pferde die beste Dienste leisten.) Er wird suchen diese angegriffene Seite zu vertheidigen und laßt dadurch die wahrgenommene schwache Seite desto mehr bloß.

3) Es ist sehr nützlich, wenn man die Rochat des Gegners hindern kann, entweder durch Schachbieten, wo der König schlechterdings ausweichen muß, oder wo er durch die Vorsetzung eines Steines eine eingesperrte Lage bekommt — — Kan man aber diese 2 Vortheile nicht erreichen, so ist Schachbieten schädlich — warte man vielmehr den Zeitpunkt ab, wo man 2 Absichten durch Schachbieten erreichen kann.

4) Sehe man, welche Steine des Gegners sind unserm Vorhaben am meisten hinderlich, — und welche von unsern Stei-

nen taugen am wenigsten zu unserm Vorhaben. — — Diese suche man für jene zu wechseln.

5) Suche man ja sorgfältig, wenn der Angriff mit verbundenen Bauern geschiehet, die noch von den Laufern und Thürmen unterstützt sind (welches die wahre Angriffsart ist) daß er nicht seine Bauern in die unsere so hineinbringe, daß keiner mehr weiter kann. — — In diesem Falle opfere man eine Figur, für 2 auch nur für einen Bauern auf, um den Angriff desto leichter zu erhalten.

Da aber der Gegner ebenfalls einen Angriffsplan gemacht hat, so ist nöthig, seinen Plan vollkommen ein zusehen, suchen ihm vorzukommen, und den eigenen Plan so rasch auszuführen wißen, daß der Gegner mehr auf seine Vertheidigung sehen muß.

Hierzu wird erfordert,

1) Daß man mehrere Züge voraussehe, sie genau berechne.

2) Daß man voraus auch den Zug des Gegners sehe. Sollte der Gegner anders,

als ich vermuthet ziehen, so habe ich zu überlegen, ob er vielleicht einen andern Plan den ich nicht genugsam kenne, habe. Sehe ich nichts, da ich das Spiel nochmal genau betrachtet habe, so ist es ein Zeichen, daß der Gegner meinen Plan nicht vollkommen einsiehet, und ihm dahero nicht gehörig entgegen arbeitet.

3) Daß man seine Angriffsstärke nicht in eine Gattung von Steine setze; denn diese sucht der Gegner zu wechseln, und der Angriff ist zu Ende.

4) Daß man keinen Zeitpunkt verliere: —

Dieß geschiehet —

a) Wenn man einen Stein vorwärts setzt, welchen der Gegner durch Vorrückung eines Bauern wegjagen kann.

b) Wenn man einen Stein angreift, welchen der Gegner vielleicht selbst weggezogen hätte, um ihn auf einen besseren Platz zu bringen.

c) Wenn man ohne Nutzen Schach bietet. Um dieses zu thun, muß man

die Zeit erwarten, da der Schach zween Gegenstand zugleich trift.

d) Wenn man Stein um Stein nimmt, und dadurch den Steinen des Gegners freyes Spiel verschaffet; da doch zuvor er eine eingesperrte Lage gehabt hätte.

5) Daß man einen Zeitpunkt gewinne.

Dieses geschiehet.

a) Wenn man zur rechten Zeit Bauern um Bauern, und Steine um Steine nimmt.

b) Wenn man anstatt einen angebottnen Bauern zu nehmen, die Zeit lieber dazu anwendet, einem Stein freyes Spiel zu verschaffen.

c) Wenn man, anstatt augenblicklich irgend einen Vortheil zu benutzen, dessen man ohnedieß gewiß genug ist (Z. B. zwischen dem Gegners König und meinem Thurm steht sein Laufer) die Zeit dazu anwendet einen Stein Luft zu machen, dessen Gebrauch den entworfenen Plan desto sicherer macht.

d) Wenn man einen Zug machen kann, der zugleich zween Endzwecke erfüllt.

6) Daß man endlich, wenn der Angriffsplan dem Gegner einmal angekündiget, und verrathen worden ist, rasch den Angriff durch die schon dazu geordnete Figuren mache, Schlag auf Schlag, Schach dem König oder Königin, und so ununterbrochen bis zum Matt.

# Theoretische Regeln

## von

## einzeln Steiner.

### Vom König.

1) Man muß niemals den König oder die Königinn der Gefahr eines doppelten, oder auch verdeckten Schachs ausgesetzt laßen.

2) Es ist gefährlich, wenn die Königin noch im Spiele ist, den König von sei-

nen Bauern zu entblößen, oder ihn gar ins Spiel zu bringen; dahero ist es
3) sehr dienlich, wenn man mehrere verbundene Bauern auf der Königsseite hat, die Königin zu wechseln, dann kann der König mit seinen Bauern selbst ins Feld.
4) Gegen Ende des Spiels ist der König einer der besten Steine, der hauptsächlich vorrücken, und mit spielen muß.

## Von den Königin.

1) Ueberhaupt steht die Königin auf der 2 Linie des Schachbrettes am besten, um die auf dieser Linie stehende Bauern zu decken, jedoch muß sie dem Auszuge der übrigen Steine nicht im Wege stehen.
2) Man muß sich hüten einen Bauern und selbst einen Stein mit der Königin zu schlagen; wenn sie durch diesen Zug zu weit entfernt, und daher zum Angriff oder Vertheidigung unbrauchbar ist.
3) Wenn die feindliche Königin in das diesseitige Spiel einfallen will, muß man ihr die eigene Königin entgegensetzen.

4) Wenn man den Angriff hat, muß man zu berechnen suchen, ob man nicht mit der Königinn einen doppelten Schach bieten, und nachdeme man allen möglichen Vortheil aus diesem Schach gezogen, sie im Nothfall zur eigenen Vertheidigung zurückziehen könne.

5) Wenn man im Vortheil ist, sucht man die Königinn zu wechseln.

## Von den Läuferr.

1) Die Läufer leisten die besten Dienste, hinter den vorgerückten Bauern, die den Angriff machen.

2) Die Läufer muß man suchen auf jene Seite zu bringen, wo der Gegner nicht hingerocht hat, weil sie dann, da sie auf den feindlichen König zielen mehr gefährlich sind.

3) Der Laufer des Königs wird der Angriffslaufer genannt, weil ihm sein Gang natürlicher Weise die Richtung gegen den feindlichen König giebt, wenn dieser nemlich auf seinen Thurm Seite gerocht hat.

— Man muß ihm den Laufer der Königin entgegensetzen.

4) Wenn man zu Ende mehr verbundene Bauern hat, so leisten die Läufer große Dienste, sie zur Dame zu bringen. — — Man muß also

5) suchen des Feindes Läufer zu wechseln sogar für einen Thurm, seine eigene aber trachten zu erhalten.

## Von den Springern.

1) Man muß so viel als möglich die Springer nicht eher herausbringen, als bis die Bauern der Läufer 2 Schritt vorgerückt sind.

2) Dienen die Springer um doppelt Schach zu geben, oder 2 Steine zugleich anzugreiffen.

3) Leisten die Springer die beste Dienste um falsche Angriffe zu machen.

4) Kann man sie auch bey wahren Angriffen als Avantgard gebrauchen, da man mit ihnen gleichsam Hussarenzüge macht, und sie vorausschickt, um den Feind so

lange zu beschäftigen, bis man seine Angriffssteine dienlich gelagert hat.

5) Ein Springer, der schon auf feindlichem Boden Posto gefaßt von einem Bauern unterstützt, und von einem feindlichen Bauern nicht mehr weggetrieben werden kann, ist ein überaus nützlicher Stein zum Gewinn des Spiels.

6) Sind sie auch am Ende des Spiels gut, wenn der Gegner nemlich meinen Bauern auch Bauern entgegen zusetzen hat, und sie zwar so in die meinige hinein gebracht hat, daß die meinige im Gange gehindert sind. In diesem Fall sind die Springer besser dann Laufer und Thürme, weil sie über die feindliche Bauern springen, und sie rückwärts angreiffen.

## Von den Thürmen.

1) Den Thürmen muß man eine freye wechselseitige Unterstützung verschaffen. Man muß sie auf Linien bringen, auf welchen keine Bauern mehr stehen, die ihren Gang aufhalten können.

2) Man muß sie zu erst in das Spiel des Gegners eindringen lassen, und

3) Wenn der Gegner einen solchen Thurm mit dem seinigen angreift, so muß man denselben in den meisten Fällen lieber mit dem 2ten Thurm unterstützen, als den seinigen schlagen.

4) Obwohl die Thürme besser und stärker zu seyn scheinen als Pferd und Laufer, so werden wir im practischen Theile doch Fälle sehen, wo man den Thurm für ein Pferd hingiebt.

## Von den Bauern.

1) Die Bauern recht zu spielen wissen, bringt den Gewinn der Parthie.

2) Mitterbauern sind von größter Wichtigkeit; denn sie hindern die feindliche Steine am meisten in ihren Gange und lassen sie nicht so leicht in unser Spiel einfallen, sie unterstützen aber desto mehr unsere schon vorgerückte Steine. Sie zu bekommen und zu erhalten lehret der practische Theil.

3) Den Bauern des feindlichen Königs muß man suchen zu bekommen.

4) Einen angebotenen Bauern muß man selten nehmen sondern den eigenen vor=

rücken, oder nehmen lassen, wenn man wieder mit einem Bauern nehmen kann.

5) Wenn die 2 Bauern nemlich des Königs und Königinn auf dem 4ten Feld stehen, so mußen sie ohne Noth nicht weiter vorgerückt werden, als bis sie von den feindlichen Bauern angegriffen werden.

6) Ein Doppelbauer ist nur dann schädlich, wenn er neben sich keinen andern Bauern zur Unterstützung hat.

7) Ein einzelner verlaßner Bauer ist schädlich, wenn er kein Freybauer ist, denn in diesem Falle geht er meistens verlohren. Ist er aber schon frey, das ist, darf er keinen feindlichen Bauern mehr passiren, so ist er nicht so schädlich.

8) Man muß öfters einen Bauern Preis geben, um alsdann einen andern zur Unterstützung vorrücken zu können.

## Gesetze welche beym Schachspiele zu beobachten sind.

### I.

Das Schachbrett muß so gesetzt werden, das ein jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur

rechten Hand hat. Im Falle das Brett unrecht gesetzt ist, kann der, welcher diese Unrichtigkeit vor seinem 4ten Zug bemerket, verlangen, daß das Spiel von neuem wieder angefangen werde. Haben aber beyde schon den 4ten Zug gemacht, so bleibet das Spiel im Gange, oder kann nur mit beyderseitiger Einwilligung angefangen werden.

## II.

Wenn die Steine unrecht gestellt sind, so daß einer oder der andere nicht auf seinem Felde stehen sollte, so ist das erste Gesetz zu beobachten.

## III.

Wenn man ein Spiel gerade auf angefangen hat, und es fehlet eine Figur oder Bauer, so muß nach beyderseitigem 4ten Zug das Spiel ohne Ersetzung des fehlenden Steines ausgespielet werden.

## IV.

Wenn aber eine Figur oder Stein vorgegeben werden soll, und es ist vergessen worden, so muß das Spiel so ausgespielt werden. Derjenige aber der vorbekommt kann nicht ver-

lieren, wohl aber gewinnen, und der schlimste Fall für ihn ist die Unentschiedenheit (remis.)

## V.

Derjenige, welcher vorgiebt, hat den ersten Zug. In den Spielen aber gerade auf wird der erste Zug des ersten Spiels durch das Loos bestimmt, in folgenden Spielen aber wechseln die Spieler mtteinander ab.

## VI.

Da den ersten Zug zu haben, schon ein Vortheil ist, so ist es nicht erlaubt (wie einige es behaupten) beym 1ten Zug 2 Züge zugleich zu machen — so wenig es erlaubt ist bey der Rochat noch einen Bauer zu ziehen.

## VII.

Wer einen Stein berührt, muß ihn ziehen, und hat man ihn einmahl wohin gestellt, so muß man ihn stehen laßen.

## VIII.

Wenn einer des Gegners-Steine berühret, so kanu ihn der Gegner zwingen, ihn zu nehmen, es sey dann, daß er ihn mit keinem Stein nehmen kann.

## IX.

Der, welcher einen falschen Gang gethan hat, muß seine Steine zurücksetzen, wenn der Gegner, will sonst aber bleibet die Stellung so, als wie wenn der falsche Zug ein richtiger wäre.

## X.

Man ist nicht verbunden der Königinn, noch weniger den Thürmen Schach zu sagen, sondern nur dem König.

## XI.

Wenn der Gegner Schach saget, ohne es zu geben, und ihr hernach verleitet worden, wäret, euren König oder einen andern Stein zu berühren, so ist es euch erlaubt euren Zug zurückzunehmen, so lange der Gegner noch nicht gezogen hat.

## XII.

Es ist erlaubt den feindlichen König ganz von seinen Steinen zu entblößen, und ihn einzeln Matt zu machen.

## XIII.

Wenn der König patt wird, so ist es soviel wie unentschieden (remis) doch kommet es auf Verabredung an, ob der Patt gestellte Kö-

nig nicht die Hälfte bezahlen soll. In England gewinnt gar der, dessen König patt ist.

## XIV.

In allen Endungen der Spiele, wo ein Spieler nicht im Stande zu seyn scheinet ein schweres Matt zu machen z. B. Matt vom Laufer und Springer — soll auf Ansuchen des Gegners der Schluß des Spieles auf 50 Züge festgesetzt werden; und wenn diese geschehen, so ist das Spiel soviel wie nicht gewonnen und nicht verlohren.

**NB.** Diese Gesetze sind in Deutschland allgemein von den ersten Spielern angenommen; doch kommt es auf Verabredung der Spieler an, ob sie sich an solche halten wollen.

# Erstes Hauptstück.

## Erster Abschnitt.

### Erstes Spiel.

Beyde Theile spielen beym zweyten Zug den Königslaufer.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = = | e7e5 |

Man fängt die Parthie an den Königsbauern 2 Schritt zu spielen, weil durch keinen andern Zug so viele Figuren frey werden, vorzüglich aber der Königs= oder sogenannte Angrifslaufer.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 2 | f1c4 | = = | f8c5 |

Man spielt sehr gut Anfangs des Spiels diesen Laufer auf diese Stelle: 1tens weil dadurch kein anderer Stein in seinem Gange gehindert ist: 2tens, weil er auch auf den Bauer des Laufers des feindlichen Königs trift, auf welchen gemeiniglich der erste Angriff gemacht wird.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | c2c3 | = = | g8f6* |

Ihr hättet zwar auch eurer Königin-Bauern einen Schritt ziehen können: Sehet den Anhang; allein dieser gegenwärtige Zug ist der beste, weil ihr darnach euren Königin-Bauern 2 Schritt ziehen könnet, und also die Bauern in die Mitte lagern, welches sehr vortheilhaft ist.

* Er hätte statt diesen Zug 4 andere gehabt, als b8c6 = d8f6 = d8h4 d8e7 Sehet die 4 Varianten. Folgenden macht er um euren Königs-Bauern anzugreiffen, in der Meinung ihr sollet ihn vertheidigen; allein ihr ziehet doch den Bauern der Königin 2 Schritt.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | d2d4 | = | = | e5d4 |
| 5 | c4c5 | = | = | f6e4* |

Ihr würdet sehr fehlen, wenn ihr anstatt euren Königs-Bauern vorzurücken seinen Bauern genommen hättet, wie es Philidor macht; denn eure Mittelbauern würden getrennt werden auf folgende Art:

| Schwarz | | Weiß |
|---|---|---|
| c5b4† | = | c1d2 |
| b4d2† | = | b1d2 |

d7d5 Nun wäret ihr genöthiget zu nehmen, oder nehmen zu lassen.

* Er hätte auch die Königin c 7 ziehen können. Sehet erste Veränderung. Zweytens hätte er aber d7d5 gespielt, um euern Laufer zu attagiren, so hättet ihr sein Pferd nehmen, dann seinen Pferdbauren, und also die Rochseite zerreissen können, oder ihr hättet auch den Laufer b3 gut gespielt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | e3d4 | = | = | c5b4† |

* Er hätte anstatt Schach zu geben b 6 den Laufer ziehen können, sehet zwote Veränderung.

7 c1d2 = = b8c6*

Ihr setzt mit Recht den Laufer vor, wenn ihr nemlich das Pferd vorsetzen würdet, so wäre euer Laufer und Springer gesperrt, so aber sind beide frey, wenn er oder ihr wechselt.

*Er hätte euren Laufer auch mit seinen Springer nehmen können, ihr müßtet mit dem Pferd nehmen, dann hätte er wieder verschiedene Züge. Sehet die dritte Veränderung.

8 d2b4 = = c6b4

Es ist eine allgemeine Regel den eigenen Königinslaufer für den feindlichen Königslaufer zu wechslen.

9 g1e2 = = d7d5*

Ihr spielt dieß Pferd gut um bald rochen zu können, auch ist der Platz gut; denn f3 darf es ohne Noth nicht ge-

spielt werden, so lange des Laufersbauer noch zurück ist, um ihn nicht im Gange zu hindern. Doch leidet diese Regel oft eine Ausnahm.

*Diesen Zug macht er gut, erstlich würdet ihr ihm im Vorbeygrhen nehmen, so wären eure Bauern getrennt, nehmet ihr ihn aber nicht, so schneidet er euren gefährlichen Königslaufer von der Rochseite ab, zweytens vertheidiget er dadurch seinen Springer, und bahnet zugleich seinem Laufer einen Weg.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | c4b3 | = | = | rocht |
| 11 | rocht auch | = | = | f7f6* |

*Er suchet eure Bauern zu trennen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | f2f4 | = | = | f6e5 |
| 13 | d4e5 | = | = | c7c6 |

Ihr nehmet mit dem rechten Bauern, um 4 verbundeue Königsbauern gegen 2 zu haben, welche stärker sind, wie 2 verlassene Mittelbauern.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14 | b1c3 | = | = | c8f5 |
| 15 | e2d4 | = | = | d8d7 |

Ihr suchet seinen Laufer, der euern Bauern im Fortgang am meisten hindert, gegen euer Pferd zu nehmen. Er kann dem Wechsel nicht ausweichen, ohne Züge zu verlieren, er vertheidiget ihn also mit der Königin. Hätte er aber die Königin b 6 gezogen, um euer Pferd zu sperren, so spielt ihr zu erst c 3 a 4, und dann könnt ihr doch seinen Laufer, und zwar mit größeren Vortheil nehmen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16 | d4f5 | = | = | d7f5 |
| 17 | d1d4 | = | = | e4c3 |

Nun ist er gezwungen ohne einen Stein verlieren zu wollen, zn wechslen, welches für euch vortheilhaft ist, denn wenn ihr so verbundene Bauern habet, ist es desto leichter, sie forzurücken, je weniger Figuren im Spiel sind.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18 | d4c3 | = | = | b4a6 |

Ihr nehmet besser mit der Königin, dann mit dem Bauer, weil sein Pferd gezwungen wird zurückzukehren; denn zöge er es auf d 3 so spieltet ihr den Laufer c 2.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 19 | h2h3 | = | = | a8d8 |
| 20 | g2g4 | = | = | f5d7 |
| 21 | f4f5 | = | = | c6c5 |
| 22 | a1e1 | = | = | c5c4 |

Dieser Thurm ist gut gespielt, denn es ist eine Regel, wenn man solche verbundene Königsbauern hat, die Thürme hinter sie zu stellen, damit sie im Vorrücken vertheidiget bleiben. — Sollte aber eine Parthie gespielt werden, wo man nicht solche 4 verbundene Bauern hat, und also den Angriff mit ihnen nicht machen kann, so ist es besser, wenn die Thürme auf leeren Linien gestellt werden, um leichter in das feindliche Spiel einzufallen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 23 | b3d1 | = | = | b7b5 |
| 24 | c5c6 | = | = | d5d4 |
| 25 | c3g3 | = | = | d7e7 |

Diese Stelle ist die beste für die Königin, weil sie die Bauern im Vorrücken unterstützt, und zugleich euren König beschützt.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 26 | g4g5 | = | = | g8h8* |

* Der König geht vom Platz, weil sonst der schwarze Bauer den Weissen nicht nehmen dürfte, wenn ihr nemlich f 6 ziehen würdet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 27 | h3h4 | = | = | d4d3 |
| 28 | g3e5 | = | = | b5b4 |

Die Königin geht hieher, damit ihr den Bauern f 6 spielen könnet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 29 | f5f6 | = | = | g7f6 |
| 30 | g5f6 | = | = | f8g8† |
| 31 | g1h2 | = | = | e7c7* |

* Er sucht die Königin zu wechseln, um nicht auf der Stelle matt zu seyn, wenn der Bauer abzieht.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 32 | f6f7† | = | = | c7c5 |

Ihr lasset ihn die Königin tauschen, ihr gewinnet dadurch einen Zug.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 33 | e1e5 | = | = | g8f8* |

* Er spielt besser den Thurm f 8. als wenn er ihn g 7 gezogen hätte, denn

ihr würdet euren Königsbauern vorrücken, und dann wäre die Dame nicht zu hindern, so verlieret er aber nur einen Thurm und verlängert das Spiel.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 34 | e6e7 | = | = | d8b8 |
| 35 | e7f8† | = | = | b8f8 |
| 36 | e5e8 | = | = | h8g7 |
| 37 | d1h5 | = | = | a6c7 |
| 38 | f1g1† | | | |

Und so gehet auch der zweyte Thurm verlohren, oder ist auf der Stelle matt.

# Erste Veränderung.

Beym 5ten Zug der Schwarzen, wo Philidor abermal in seiner neuen Ausgab der Abhandlung des Schachspiels behauptet, daß es gefehlt sey, den Königsbauern beim 5ten Zug vorzurücken, indem die Bauern getrennet werden, hier ist seine Spielart.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | e4e5 | = | = | d8e7 |
| 6 | c3d4 | = | = | c5b4† |
| 7 | c1d2 | = | = | b4d2† |
| 8 | b1d2 | = | = | d7d6 |
| 9 | d1e2 | = | = | d5c5 |
| 10 | d4c5 | = | = | f6d7 |
| 11 | f2f4 | = | = | f7f6 |
| 12 | e5e6 | = | = | d7b6 |

Hier spielt Philidor das Königspferd f3 und so werden freylich die Bauern getrennet, obwohl die weisse Parthie ohn=

erachtet dessen noch besser wäre — Auf gegenwärtige Art aber bleiben die Bauern beisammen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | f4f5 | = | = | b6c4 |
| 14 | e2c4 | | | |

Weiß steht nun unstreitig besser, weil er gleich auf beiden Seiten rochen kann, auch die Figuren bälder thätig sind, und einen schon so weit vorgerückten, und vertheidigten Freybauern hat.

## Zwote Veränderung.

### Bey dem 6ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 6 | c3d4 | = | = | c5b6 |
| 7 | c1e3 | = | = | d7d5* |

* Würde er nach Philidorischer Art

d7d6 gespielet haben, um die Bauern zu trennen, so hättet ihr eure Königin f3 gespielt, und hättet den Springer und seinen Laufersbauern angegriffen.

8 c4b3 = = er rocht
9 g1e2 = = f7f6*

Ihr spielet dieses Pferd gut, um rochen zu können.

*Dieser Zug ist besser, als wenn er c7c5 gespielt hätte, dann ihr würdet ihn nehmen, und darauf mit der Königin Schach geben, uud also einen Bauern gewinnen.

10 d1d3 = = g8h8

Dieses ist der einzige wahre Zug um eine vortheilhafte Stellung zu erhalten. Erstens darf er ohne Verlurst seines Springers euern Bauern nicht nehmen, zweytens wenn er nun zuerst seinen Springer vertheidiget, und darnach euern Bauern nimmt, so könnt ihr mit dem Bauern der Königin wieder nehmen, ohne Ge-

fahr einen doppelten Bauern zu bekommen, wenn er euren schwarzen Laufer mit dem seinigen nehmen sollte.

11 Ihr rocht = = f6e5

Dieß könnt ihr ohne Gefahr thun, obwohl euer Vorderbauer angegriffen ist.

12 d4e5 = = c7c6
13 b1c3 = = c8f5
14 e3b6 = = d8b6*

Ihr suchet seinen Königslaufer zu bekommen, der nach oben schon gesagtem Grundsatz euch am meisten Gefahr droht.

* Er nimmt mit der Königin, die ebenfalls gerade wie der Laufer auf den Bauern eures Königslaufer trift.

15 d3d4 = = b8d7

Ihr setzt mit Recht die Königin der Königin entgegen, denn, wenn ihr solche 4 verbundene Königsbauern habt, ist es die sichere Regel, die Königin und die Laufer suchen dem Feinde zu nehmen, weil diese Steine, die Bauern im Vor-

rücken am meisten hindern, und den König, der selbst mit den Bauern fort muß am meisten durch Schach bieten im Gange hinderlich sind.

16 d4b6

Nun müßet ihr mit den Bauern und König avanciren, und eure Parthie steht, wie schon oben gezeiget, wo ihr 4 verbundene Bauern hattet, gewiß viel besser.

# Dritte Veränderung.

Beim 7ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | c1d2 | = | = | e4d2 |
| 8 | b1d2 | = | = | b4d2* |

* Hätt er statt diesem Zug d7d6 gezogen um euren Bauern zu trennen, so müßtet ihr mit euerm Königslaufer seinen

Laufer = Bauern nehmen und Schach geben, nimmt er mit dem König, so gebet ihr mit der Königin abermal Schach, und bekommt seinen Laufer, ihr hättet also einen Bauern Profit und seine Rochat verhindert, zweytens hätte er können statt euer Pfeed zu nehmen, d 8 g 5 ziehen sehet Supplement.

9 d 1 d 2 = = d 7 d 6*

*Nun suchet er euren Bauern zu trennen.

10 d 2 c 3 = = d 6 c 5

Ihr gehet mit der Königin fort, damit, wenn er euren Bauern nimmt, ihr mit dem Bauern wieder nehmen könnt, ohne Königin zu wechseln.

11 d 4 c 5

Und so habet ihr 4 verbundene Königsbauern, rochen könnt ihr auch bald, eure Figuren sind auch bälder zum Angriffe bereit, und überhaupt habt ihr ein freyeres Spiel.

# Supplement.

## Beym 8ten Zug der Schwarzen in der 3ten Veränderung.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | c1d2 | = | = | e4d2 |
| 8 | b1d2 | = | = | d8g5 |
| 9 | g2g3 | = | = | b8c6 |

Dieser Zug ist nothwendig um den Bauern nicht zu verlieren — er kann freylich eure Rochat hindern, wenn er euer Pferd und Königin wechselt — aber wie schon oben gesagt, wenn die Königin aus dem Spiele ist, so ist die Rochat nicht mehr nothwendig, und hier erhaltet ihr 4 verbundene Bauern, und eure Figuren sind auch bald bey der Hand.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | f2f4 | = | = | g5f5 |
| 11 | g1f3 | = | = | f5e4 † |

Um euren Königin Bauern zu vertheidigen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 12 | c1 f2 | = = | b4 d2 |

Dieser ist euer bester Zug, denn hättet ihr die Königin vorgestellt, so wechselt er, und eure Thürme würden einen Zug später frey, so aber ist seine Königin angegriffen, und euer Königin Bauer, wird bald hinlänglich vertheidiget werden.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13 | d1 d2 | = = | er rocht |
| 14 | h1 e1 | | |

Und so stehet ihr gewiß besser, ihr erhaltet die 4 Königsbauern eure Figuren sind schon thätig, und eure Rochat ist schon so gut, wie geschehen.

# Erste Variante.

## Beim 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | c2c3 | = | b8c6* |

* Er spielet diesen Springer, um euch zu hindern euren Königin Bauern 2 Schritt zu ziehen. Hätte er auch wie ihr seinen Bauern des Königinlaufers einen Schritt gezogen, um wenn ihr seinen Königslaufer mit dem Bauern angreiffet, er ebenfals euren Königslaufer angreiffen könnte — so würde er eine Figur verlieren. Z. B.

| Weiß | | Schwarz |
|---|---|---|
| c2c3 | = | c7c6 |
| d2d4 | = | d7d5 |
| e4d5 | = | c6d5 |
| c4b5† | = | c8d7 |
| b5d7† | = | b8d7 |
| d4c5 und so wäre der Laufer gewonnen. | | |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | d2d4 | = = | e5d4* |

* Er hätte besser gespielt, wenn er mit dem Laufer zurück gegangen wäre, sehet Veränderung über diese Variante.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | c4f7† | = = | e8f7* |

* Hätte er aber nicht euren Laufer genommen, so müßtet ihr gleich seinen Königsspringer nehmen, dann rückt ihr den Bauern eures Königinspringers 2 Schritt, er muß seinen Laufer zurückziehen, nun rückt ihr den nemlichen Bauern einen Schritt, dadurch nehmet ihr mit euerm Lauferbauern seinen Königsbauern umsonst.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | d1h5† | = = | g7g6 |
| 7 | h5c5 | = = | d7d6 |
| 8 | c5c4† | = = | c8e6 |
| 9 | c4d3 | = = | d8f6 |
| 10 | g1e2 | = = | d4c3 |
| 11 | b1c3 | = = | a8d8* |

* Er ziehet diesen Thurm, damit er darnach seinen Bauern vorrücken kann, um euern Königsbauern zu wechseln.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 12 | f2f4 | = | = | d6d5 |
| 13 | e4e5 | | | |

Nun stehet ihr gewiß besser, habt wieder 4 verbundene Königsbauern gegen 2 auch könnet ihr gleich rochen, und die Figuren sind zum Angriff frey.

# Veränderung.

Beim 4ten Zug der Schwarzen in der ersten Variante.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | d2d4 | = | = | c5b6 |
| 5 | g1e2 | = | = | g8f6 |
| 6 | d1d3 | = | = | er rocht |
| 7 | f2f4 | = | = | e5d4 |
| 8 | e4e5 | = | = | d7d5* |

*Dieß ist en vortreflicher Zug, er treibt

erstlich euren Angriffslaufer von dieser Linie ab, 2tens verschaft er dadurch seinem Springer einen vortheilhaften Stand.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | c4b3 | = | = | f6e4 |
| 10 | c3d4 | = | = | f7f5 |
| 11 | b1c3 | = | = | c8e6 |

In folgender Stellung stehen die Spiele gewiß gleich — obgleich der Weiße schon einen vertheidigten Freybauern hat, so stehet hingegen das Pferd der Schwarzen desto vortheilhafter, und dieses Pferd läßt sich nur durch einen Tausch wegbringen, bey welchen Tausch die Schwarzen ebenfals einen vertheidigten Freybauern erhalten werden.

# Zwote Variante.

## Beim 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c2c3 | = | = | d8f6* |

*Er nöthiget mich euren Königsspringer vor den Lauferbauern gegen die Regel zu setzen. — Allein ihr müßt trachten ihn bald wieder hier wegzubringen, — ihr hättet zwar auch ohne Fehler, die Königin e2 ziehen können, doch scheint sie besser zu seyn auf ihrem alten Platz, weil ihr Bauer desto leichter 2 Schritt machen kann.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | g1f3 | = | = | b8c6* |

Er will hindern den Königinbauern 2 Schritt ziehen zu lassen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d2d3 | = | = | d7d6 |
| 6 | b2b4 | = | = | c5b6 |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 7 | a2a4 | = = | a7a6* |

* Wenn er diesen Bauer 2 Schritt gezogen hätte, so hättet ihr den eurigen vorgerückt gegen seinen Springer nach der Regel, den angegriffeneu Bauer vorzurücken.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | h2h3 | = = | h7h6* |

Diesen Bauern ziehet ihr, damit er mit seinem Laufer euren Springer nicht sperren kann, oder zuletzt gar die Rochseite zerreißen.

* Er zieht auch so aus der nemlichen Ursache.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | ihr rocht | = = | c8e6 |
| 10 | b1a3 | = = | g8e7 |

Wenn ihr, da ihr dem Wechsel nicht ausweichen könnt, hier im gegenwärtigen Falle, statt selbst zu nehmen, wie es am öftesten bey angetragenen Wechsel nothwendig ist, den Laufer mit euren Pferd vertheidiget, so gewinnet ihr einen Zug, da die Figur mehr ins Spiel kömmt.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 11 | e 4 e 6 | = | = | f 6 e 6 |

Da er nicht wechseln wollte, so müßt ihr nehmen, da euer Laufer ohne dieß von keiner solchen Wichtigkeit mehr ist, weil der Feind schon seinen Laufer dem eurigen entgegen gesetzt hat, und ihr für euer Pferd durch den Wechsel Platz bekommt leichter in das feindliche Spiel einzudringen, auch seinem Königslaufer drohet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | a 3 c 4 | = | = | er rocht * |

* Wollte er seinen Laufer nicht geben, so würde er einen Zug verlieren durch das Zurückgehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | c 4 b 6 | = | = | c 7 b 6 |
| 14 | c 1 c 3 | = | = | e 7 c 8 * |

* So schlecht dieser Zug eigentlich ist, so ist er doch besser, als wenn er den Bauern vorgerückt hätte, weil er getrennte doppelte Bauern bekommen hätte, die schädlich sind.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15 | f 3 h 2 | = | = | f 7 f 5 * |

Dieß macht ihr um mit dem Lauferbauern fortzukommen.

*Er kommt euch zuvor, denn ihr müßt diesen nehmen, sonst läßt er ihn auf euren Laufer anrücken, und er würde ein gutes Spiel haben.

16 e4f5 = = e6f5

Wenn die Weissen in gegenwärtiger Stellung ihren Lauferbauern gegen den Bauer des feindlichen Königs auswechseln können, so haben sie einen kleinen Vortheil.

# Dritte Variante.

Beim dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c2c3 | = | = | d8h4 |
| 4 | d1e2 | = | = | g8f6 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d2d3 | = | = | f6g4 |
| 6 | g2g3 | = | = | h4f6* |

Ihr hättet auch können euren Springer h 3 spielen.

* Hätte er anstatt seine Königin zurückzuziehen mit seinem Laufer euch Schach gegeben, indem er euren Laufer-Bauern nimmt, so hättet ihr den Laufer mit der Königin nehmen müssen, und ihr hättet eine Figur gewonnen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | g1h3 | = | = | d7d6 |

Obwohl das 3te Feld des Thurms für den ersten Ausgang des Springers, nicht das beste ist, so ist es hier doch nothwendig.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | f2f3 | = | = | g4e3 |
| 9 | c1e3 | = | = | c5e3 |
| 10 | e2e3 | = | = | c8h3 |
| 11 | b1d2 | = | = | b8d7 |

Die Weissen haben nun gewiß mehr Züge gegen die Schwarzen, als diese gegen jene, und steht also etwas weniges vortheilhafter.

# Vierte Variante.

## Beim dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c2c3 | = | = | d8e7* |

*Dadurch hindert er euren Königsbauern 2 Schritt zu gehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | g1f3 | = | = | g8f6 |

Wenn ihr diesen Springer e2 gespielet hättet, würdet ihr verlieren, sehet Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d1e2 | = | = | d7d6 |
| 6 | d2d3 | = | = | c7c6 |
| 7 | h2h3 | = | = | h7h6* |

*Diese Bauern werden auf beiden Seiten gezogen, um die Laufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange aufzuhalten; welches man fleißig beobachten muß.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | c 1 e 3 | = | = | e 5 e 3* |

Dieser Zug geschiehet, um euren Bauern in die Mitte zu bringen, oder wenigstens seinen Angriffslaufer zu wechseln.

* Er nimmt nach der Regel, wenn es auf einen Umtausch ankommt, zu erst.

| | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 9 | e 2 e 3 | = | = | c 8 e 6* |

* Er macht es eben so, und spielt gut.

| | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | c 4 e 6 | = | = | e 7 e 6 |
| 11 | b 1 d 2 | = | = | b 8 d 7 |
| 12 | ihr rocht | = | = | rocht auch |

Dieses Spiel steht auf beiden Seiten gleich, nur haben die Weissen den Vortheil des Zugs noch. — Derjenige Spieler, der den Bauer des Königslaufer eher, als der andere, dadurch, daß er ihn 2 Schritte vorrückt, wird in Bewegung setzen können, wird den Vortheil der Stellung erhalten.

# Veränderung
## über die vierte Variante.

### Beim 4ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | g1 e2 | . . | c5 f2 † |

Ihr hättet sollen f3 spielen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | e1 f2 | = = | e7 c5 † |
| 6 | d2 d4 | = = | c5 c4 |
| 7 | b1 a3 | = = | c4 e6 * |

* Und so müßen ja die Schwarzen gewinnen, sie haben einen Bauer mehr und gute Stellung.

# Anhang
## zur ersten Parthie.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | c2c4 | = | = | c7c5 |
| 2 | f1c4 | = | = | f8c5 |
| 3 | d2d3 | = | = | d7d6 |

Viele Spieler machen diesen Zug, und wollen dadurch behaupten, daß man die Bauern in der Mitte nur durch diesen Zug erhalten könne. — Sie bedenken aber nicht, daß auch der Gegner auf solche Art seine Bauern in der Mitte erhalt — Nach meinen Einsichten ist beim 3ten Zug der Weissen der Bauer des Königinlaufers einen Schritt zu ziehen das beste, so wie ich es schon oben angezeigt habe.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | d1c2 | = | = | d8c7 |
| 5 | c1c3 | = | = | c5c3* |

Da ihr wirklich keinen andern Stein

spielen konntet, ohne einen andern im Gange zu hindern, so ist dieß der beste. Zugleich befolgt ihr die Regel, dem feindlichen Königslaufer immer seinen Königinlaufer entgegen zu setzen.

*Um keinen Zug zu verlieren, nimmt er die angebotene Figur zu erst.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | e2e3 | = | = | c8e6 |
| 7 | b1d2 | = | = | c7c6 |

Wenn ihr seinen Laufer nicht nehmet, sondern den eurigen vertheidiget, so bringet ihr einen Stein mehr in Thätigkeit.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | c4e6 | = | = | e7e6 |
| 9 | f2f4 | = | = | e6g4* |

* Er greift euch 2 Bauern zugleich an.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | f4e5 | = | = | d6e5* |

*Würde er den Bauern von eurem Pferde genommen haben, so müßtet ihr die Königin f3 spielen, und dadurch bekommt ihr Gelegenheit seine Banern in der Mitte gänzlich zu wechseln, und ihr hättet 5 verbundene Bauern gegen 3.

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 11 | g1f3 = = | f7f6* |

*Wenn er euern Springerbauern genommen hätte, so gebet ihr mit dem Thurm der Königin Schach, und dadurch bekommt ihr Gelegenheit mit dem Thurm in sein Spiel einzufallen.

| | | |
|---|---|---|
| 12 | rochet auf die Königin Seite | b8d7* |

In dieser Stellung haben die Weissen einen Vortheil, erstlich sie haben den Zug, zweytens haben sie mehr Figuren zum Gebrauch als die Schwarzen, drittens ihr habet schon gerocht, er aber braucht noch zwey Züge, denn würde er jetzt auf die Königin Seite rochen, so nehmet ihr mit der Königin seinen Thurmbauern.

# Zweytes Spiel.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f1c4 | = | = | g8f6* |

* Die Schwarzen hätten anstatt diesen Zug 3 andere gehabt, als b8c6 = c7c6 = d8h4 sehet die 3 ersten Varianten.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | g1f3 | = | = | b8c6* |

Die Weissen hätten noch 3 andere Züge gehabt, als d2d4 = d2d3 = d1e2 sehet die 4te 5te und 6te Variante — gegenwärtigen Zug halte ich aber für gut, weil meistens eine intressante Parthie herauskommt — Der dritte Zug der Weissen, der in der 5ten Variante vorkömmt, ist gewiß auch vortheilhaft.

* Die Schwarzen mußten in gegenwär-

tigen Falle entweder Königsbauern für den Königsbauern nehmen, oder mußten den ihrigen vertheidigen, und dieß könnte nur mit dem Königinspringer, oder mit dem Königinbauer geschehen — sehet von diesem Zug die 7te und 8te Variante. Wenn er den Königsbauern nimmt, und 2tens, wenn er ihn mit dem Bauern vertheidiget. Mit der Königin dürfte er nicht c 7 gehen, sonst würdet ihr f 3 g 5 spielen, und er würde eine üble Lage haben. Z. B.

g 1 f 3 = d 8 e 7
f 3 g 5 = d 7 d 5
e 4 d 5 = f 6 d 5
c 4 d 5 = e 7 g 5
d 1 f 3 Und so greift ihr seinen Lauferbauern und seinen Königinspringerbauern 2fach an.

4 f 3 g 5 = = d 7 d 5*

Ihr greifet den Bauern seines Königslaufer 2mal an.

* Dieß ist für ihn ein nothwendiger Zug, da er den Bauern nicht anders vertheidigen kann.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 5 | e4d5 | = = | f6d5 |
| 6 | g5f7 | = = | e8f7* |

Ihr könnet ohne Gefahr euer Pferd hingeben, um sein Spiel zu zerreissen, und den König ins Feld zu locken.

* Er muß euren Springer nehmen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | d1f3† | = = | f7e6* |

* Er muß mit seinem König dahin spielen, sonst würde er sein Pferd verlieren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | b1c3 | = = | c6e7* |

Ihr greifet sein Pferd dreymal an.

* Sein Pferd kann er nur mit dem Pferd vertheidigen, und sein 2tes Pferd kann er nur e7 oder b4 spielen, welches letztere aber sehr schädlich wäre, da es mit dem Bauern wieder weggetrieben werden könnte, nemlich im 2ten Zug darauf. Zuerst müßtet ihr eure Königin e4 spielen, daß er nicht Schach eurem König und Thurm geben könnte.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 9 | d2d4 | = = | c7c6* |

* Euren Königinbauern dürfte er nicht nehmen, um nicht euren Thurm freyes Feld ins Spiel zu lassen, auch würde er sein Pferd verlieren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | ihr rocht | = = | c8d7* |

Ihr hättet zwar auch anstatt zu rochen seinen Königsbauern gleich nehmen können, und trachten auf euer Königin Seite zu rochen, und würdet einen stärkern Angriff bekommen haben. Sehet erste Veränderung.

* Er hätte besser gespielt, wenn er g7g6 gezogen hätte, um alsdenn mit seinem Laufer seinen Bauern vertheidigen zu können. Sehet zweyte Veränderung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | f1e1 | = = | c6d6* |

* Er giebt euch seinen Bauern preis, um nur seinen König in Sicherheit zu bringen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12 | c1c5 | = = | e7g6 |
| 13 | c3d5 | = = | g6e5 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 14 | d4e5† | = | = | d6e5* |

*Würde er euern Bauern nehmen, so wäre er im 4ten Zug ebenfalls matt: Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d4e5† | = | d6e5 |
| f3f4† | = | e5e6 |
| d5e7† | = | e6e7 |
| f4g5† | = | e7d8 |
| c1f4† | matt. | |

Hätte er aber seinen König e6 gespielet, so wäre er im dritten Zug matt.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d4e5† | = | d6e6 |
| d5c7† | = | e6e5 oder e6e7 |
| f3f7 oder f3f4 und matt. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15 | f3a3† | = | = | c5c4 |
| 16 | a3d3 | = | = | c4c5 |
| 17 | b2b4 | matt. | | |

# Erste Veränderung
## des zweyten Spiels.
### Bey dem zehnten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 10 | d4 e5 | = | = | b7 b5* |

* Er will seinen weissen Laufer Platz machen und zugleich sein Pferd nochmal vertheidigen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | c4 b3 | = | = | c8 b7 |
| 12 | c1 g5 | = | = | h7 h6 |
| 13 | g5 f6 | = | = | d8 e8* |

Ihr stellet euren Laufer ihm zum Schein umsonst hin, allein er würde seinen Thurm nebst einen Bauern verlieren, ihr hättet also drey Bauern für einen Officier, und die Qualität.

* Er will mit seiner Königin eure attaquiren, und zugleich sein Pferd frey

machen, das durch euren schwarzen Laufer gesperret ist.

14 rochet auf die Seite der Königin a 8 d 8
15 h 1 c 1 = = c 8 f 7*

* Er gehet hieher um euern Laufer nehmen zu können.

16 e 3 e 4

Euer Pferdzug ist sehr gut, um alsdann auf c 5 Schach, und wenn er nicht hilft matt zu geben. Geht er aber mit seinem Pferd fort, um euer Pferd wenn es Schach geben sollte, zu nehmen, so verliert er den Thurm, gehet er aber mit dem König d 7 so giebt euer Bauer Schach König und der Königin nimmt er mit der Königin, so giebt das nemliche Schach euer Pferd — geht er aber mit der Königin weiter, so giebt euer Pferd Schach, und ihr gewinnt seinen weissen Laufer.

# Zweyte Veränderung.

Beym 10ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 10 | rocht | = | = | g7g6 |
| 11 | f1e1 | = | = | f8g7 |
| 12 | c1g5 | = | = | h8f8 |
| 13 | f3e4 | = | = | f8f5 |

Ihr hättet auch mit dem schwarzen Laufer sein Pferd nehmen, und auch seine Königin angreiffen können. Nimmt er euer Königin, so gewinnt ihr eine Figur, nimmt er euern Laufer, so nehmet ihr sein 2tes Pferd mit dem Laufer, und so gewinnt ihr mehrere Bauern.

*Er will seinen Bauern nochmal vertheidigen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14 | g5e7 | = | = | e6e7* |

*Hätte er mit der Königin euern Lau-

ser genommen, so hätte er sein zweytes Pferd ebenfalls verlohren, oder wäre gar matt gewesen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| g5e7 | = | d8e7 |
| c4d5† | = | c6d5 |
| e4d5† | = | e6f6 |
| c3e4 | | matt. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15 | c3d5† | = | = | c6d5 |
| 16 | c4d5 | = | = | a8b8 |
| 17 | d4e5 | = | = | f5e5* |

* Hätte er mit dem Laufer genommen, so hätte er ihn verlohren, indem ihr f2f4 spielet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18 | c4h4† | = | = | e7d7* |

* Gienge er c8, so gebet ihr mit dem Laufer Schach auf f7 nehme er den Laufer so ist die Königin verlohren, geht er aber d7 so giebt der Thurm Schach.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 19 | h4h7 | = | = | c5e1† |
| 20 | a1e1 | = | = | d8f6 |

21 h7g8

Ihr habt also drey Bauern für eine Figur und noch immer einen starken Angriff.

# Erste Variante

## des zweyten Spiels.

### Beym 2ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 2 | f1c4 | = | = | b8c6 |
| 3 | c2c3 | = | = | c6a5* |

Ist euer bester Zug um die Bauern in die Mitte zu bringen.

* Durch diesen Zug will er euern Königslaufer mit Gewalt wechseln, oder indem ihr ihn zurückziehet, euch einen Zug verlieren machen. Er hätte zwey andere und zwar bessere Züge gehabt.

Sehet die zwey ersten Veränderungen dieser Variante.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | c4f7† | - - | c8f7 |
| 5 | d1h5† | - - | f7e6* |

*Seinen Bauern darf er nicht vorsetzen, sonst nimmt eure Königin seinen Königsbauern, und greift Thurm und Pferd an — Sollte er aber dennoch so spielen: z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d1h5† | - | g7g6 |
| h5e5 | - | d8e7 |
| e5h8 | - | e7c4† |
| g1e2 | - | e4g2 |
| h8h7† | - | f8g7 |
| h1g1 | | Nun stehet gewiß weiß besser. |

Hätte er aber d8h4 gespielt, so dürftet ihr seinen Thurm nicht nehmen, sonst spielt er seinen Laufer g7, sondern ihr müßtet euer Pferd f3 spielen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | h5f5† | - - | e6d6 |
| 7 | d2d4 | - - | a5c6* |

Hätte er euern Bauern mit den seini-

gen genommen, so dürftet ihr nicht sein Pferd nehmen, sondern mit euern Lauferbauern, seinen Bauern, um den Angriff nicht zu verlieren.

* Hätte er aber anstatt sein Pferd zurückzuziehen seine Königin f6 gezogen, um zu wechseln, da er eine Figur vor hat, so hätte er sie verlohren, denn ihr gebet mit euern Bauern Schach, König und Königin, nimmt er mit der Königin, so gibt euer schwarzer Laufer ebenfalls Schach König und Königin.

8 b2b3 = = d6e7*

Ihr gehet mit diesen Bauern, um mit euerm Laufer Schach geben zu können.

* Dieß ist sein einziger Zug, der ihn von Schach matt rettet.

9 c1g5† = = g8f6
10 d4e5

Und so bekommt ihr eure Figur zurück, und habet schon einen Bauern vor, auch ist sein König nach dem Angriff ausgesetzt.

# Erste Veränderung dieser Variante.

Beym dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | e2c3 | = = | f8c5* |

* Dadurch will er euch hindern euren Königsbauern 2 Schritt zu ziehen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | d2d4 | = = | e5d4 |

Ihr ziehet dennoch 2 Schritt, obwohl ihr auch euer Königspferd f3 spielen könntet, das erstere aber ist besser.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | c4f7† | | |

Und so entsteht ganz die Parthie, die wir in der ersten Variante des 1ten Spiels gehabt haben, sehet diese Variante.

# Zwote Veränderung
## dieser
## Variante.

Ebenfals beim 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c2c3 | = | = | g8f6* |

*Durch diesen Zug hindert er euch euern Königinbauern 2 Schritt zu ziehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | d2d3 | = | = | f8c5 |
| 5 | d1e2 | = | = | d7d6 |

Ihr ziehet eure Königin hieher, um euern Laufer seinen Königslaufer entgegen zu setzen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | c1e3 | = | = | c5e3* |

*Da es auf einen Umtausch angetragen ist, so thut er gut zu erst zu nehmen, um keinen Zug zu verlieren.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 7 | e2e3 | = = | c8e6* |

* Er will ebenfalls euren Königslaufer wechseln.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | b1a3 | = = | e6c4* |

* Anstatt zu nehmen wie beim 6ten Zug die Anmerkung steht, ist es hier besser euer Pferd zu spielen, weil ihr eine Figur mehr ins Spiel bringt, der Schwarze hat aber oben selbst wechseln müssen, um keinen Doppelbauern zu bekommen.

* Und so stehen beyde Spiele ganz gleich.

# Zwote Variante
## des zweyten Spiels.

Beim 2ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 2 | f1c4 | = = | c7c6* |

* Diesen Zug macht er, um hernach seinen Königinbauern 2 Schritte ziehen zu können, wodurch er euch den Zug abgewinnen würde.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | d2d4 | = = | c5d4* |

Dieser Zug ist allezeit euer bester, auf des Gegners obigen Zug.

* Hätte er aber dennoch seinen Königinbauern zwey Schritt gezogen, so sehe die erste Veränderung dieser Variante.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | d1d4 | = = | d7d6 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | f2f4 | = | = | c8c6* |

Dieser Bauer ist sehr gut gespielt, weil ihr hernach euer Pferd f3 spielen könnet, ohne daß es die Bauern im Gange hindert.

* Da er euern Angriffslaufer nicht durch die Bauern von seiner Richtung abbringen kann, so stellet er nach der Regel seinen Königinlaufer dem eurigen entgegen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | c4e6 | = | = | f7e6 |
| 7 | c2c4 | = | = | d6d5* |

* Er thut diesen Zug, um eure Bauern in der Mitte zu trennen, oder sich selbst fest zu setzen auf Seiten seiner Königin.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | c4d5 | = | = | e6d5* |

* Hätte er mit seinem Lauferbauern den eurigen genommen, so hätte er ein schlechteres Spiel, überall zwey getrennte Bauern, seine Figuren wären auch mehr eingeschlossen und er hätte ganz wieder die Regel gehandelt, so viele verbundene

Bauern man haben kann, desto stärker ist die Parthie.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | e4e5 | = = | c6c5 |
| 10 | d4f2 | = = | b8c6 |

Durch das Schachbieten, würdet ihr einen unnützen Zug machen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | g1f3 | = = | d5d4 |
| 12 | Der König rocht | = | d8d5 |
| 13 | f1d1 der König rocht auf König in Seite | | |

Dieser Zug ist nothwendig, denn sonst würde er seinen Lauferbauern c4 spielen, und so verbundene vorgerückte Bauern in eurem Spiele haben, auch würde er seinem Königslaufer einen Ausgang verschaffen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14 | b2b3 | = = | g8h6 |
| 15 | b1a3 | = = | f8e7 |
| 16 | c1b2 | | |

Dieses Spiel steht völlig gleich, die Stellung des einen ist so gut, wie des andern.

# Veränderung der zwoten Variante des zweyten Spiels.

## Beim dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | d2d4 | = | = | d7d5 |
| 4 | e4d5 | = | = | c6d5 |
| 5 | c4b5† | = | = | c8d7 |

Wenn ihr anstatt Schach zu geben, euren Laufer zurückgezogen hättet, so würdet ihr den Vortheil des Zugs und der Stellung verlohren haben, weil er sogleich sich durch Vorziehung seines Königsbauern der Mitte würde bemächtiget haben.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | b5d7 | = | = | b8d7 |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 7 | d4e5 | = = | d7e5* |

* Und so hat er schon einen getrennten Bauern.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | d1e2 | = = | d8e7* |

*Hätte er sein Pferd auf eine andere Art unterstützt, so würde er es verlohren haben, weil ihr euern Lauferbauern vorziehet.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | b1c3 | | rocht auf Königin Seite |
| 10 | c1f4 | = = | e5c6 |
| 11 | rocht auf Königin Seite | | |

In dieser Stellung müssen sich die Weissen hauchtsächlich mit 2 Dingen beschäftigen, erstlich den Laufer der Königin zu erhalten, weil er jetzt der Angriffslaufer ist, 2tens den Bauern der Königin anzugreiffen, der nur allein von Figuren unterstützt werden kann. Es ist allemal die Regel einen abgesonderten Bauern anzugreifen, geschehe es auch nur um sich der Steine des Gegners zu bemächtigen.

# Dritte Variante
## des zweyten Spiels.

### Beim zweyten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 2 | f1c4 | = | = | d8h4 |
| 3 | d1e2 | = | = | g8f6* |

* Würde er anstatt seinen Springer seinen Laufer c 5 gespielt haben, so wäre es die nemliche Parthie, die in der dritten Variante des ersten Spiels gezeiget worden. Ueberhaupt, wenn die Königin auf den zweyten Zug heraus kommt, wo immer hin, so entstehen meistens Parthien, die wir oben in der 3. 4. 5ten Variante des ersten Spiels gezeiget haben.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | g1f3 | = | = | h4h5* |

* Hätte er euren Königsbauern mit der Königin genommen, so würde er eine schlechtete Stellung haben. — Sehet Veränderung.

5 c2c3 = = d7d6*

* Auf diesen Zug kann er nicht mehr hindern, euern Königinbauern 2 Schritt zu ziehen.

6 h2h3 = = c8e6

Ihr macht diesen Zug, damit er nicht euer Pferd sperren kann, wenn er seinen Laufer g4 ziehen würde.

7 d2d4 = = e6c4
8 e2c4 = = c7c6*

* Hätte er mit seinem Königsspringer euern Königsbauern genommen, so hättet ihr mit der Königin seinen Bauern des Königinlaufers genommen und darauf hätte er wenigstens noch einen Bauern verlohren, und eine üble Lage gehabt —

* Hätte er aber zweytens anstatt euern Königsbauern zu nehmen, seine Königin

g6 gespielt, so hättet ihr rochen müssen, nimmt er darnach euern Königsbauern mit der Königin, so nehmet ihr abermals seinen Lauferbauern, gebet darauf mit dem Thurm Schach der Königin, ihr gewinnet abermal einen Bauern.

9 e4e2

Und so stehet euer Spiel doch etwas besser, ihr habt die Bauern schon in der Mitte, könnet rochen, und eure Figuren haben alle einen freyen Ausgang —

Dahingegen eures Gegners Figuren mehr gesperrt sind, weil er mit der Königin zu frühe ins Spiel kam.

# Veränderung
## dieser dritten Variante.

### Beim 4ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | g1f3 | = | = | h4e4 |
| 5 | e2e4 | = | = | f6e4 |
| 6 | f3e5 | = | = | e4g5 |
| 7 | d2d4 | = | = | g5e6 |
| 8 | f2f4 | = | = | d7d6* |

* Hätte er anstatt zurückzugehen f7f6 gezogen z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d2d4 | = | f7f6 |
| c1g5 | = | f6g5 |
| e5f7 | = | h8g8 |
| f7d6† | = | f8d8 |
| c4g8 | = | Und so hättet ihr gewiß ein besseres Spiel. |

9 e5f3

Und so stehen die beiden Spiele ziemlich gleich, weiß hat freylich den Vortheil, daß seine Figuren zum Ausgang mehr frey sind.

# Vierte Variante des zweyten Spiels.

## Beim 3ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | d2d4 | = = | f6e4* |

* Er hätte auch euern Königinbauern nehmen können, welches besser zu seyn scheinet, sehet erste Veränderung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | d4e5 | = = | f8c5* |

* Er hätte seine Königin e 7 spielen

können, wäre meines Erachtens wieder besser, sehet 2te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d1d5 | = | = | c5f2† |
| 6 | e1f1 | = | = | e8h4 |
| 7 | d5f7† | = | = | e8d8 |
| 8 | g1f3 | = | = | e4g3†* |

*Er hat keinen andern bessern Zug, denn die Königin kann nur g4 oder e7 gehen, geht sie g4, so spielt euer Königin Pferd c3 und wechselt dann sein Pferd, wo hernach euer schwarzer Laufer entweder Schach geben kann, oder sein Laufer ist in Gefahr, zöge er aber die Königin e7, so ziehet ihr eure Königin f4, und so verliert er eine Figur.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | f1f2 | = | = | g3h1† |
| 10 | f2g1 | = | = | h4f2† |
| 11 | g1h1 | | | |

Und so stehet das weiße Spiel unstreitig besser.

# Erste Veränderung
## der vierten Variante.

### Beim 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | d2d4 | = | = | e5d4 |
| 4 | d1d4 | = | = | b8c6* |

*Durch diesen Zug gewinnt der Schwarze einen Zug, da er den Weissen nöthiget sich wieder zurück zu ziehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d4e3 | = | = | c6a5 |
| 6 | c4d3 | = | = | f8e7 |
| 7 | h2h3 | = | = | rocht |

Dieser Zug ist nothwendig, damit er mit seinem Springer eure Königin angreiffen kann, wo er alsdann auch noch seinen schwarzen Laufer c 5 spielen würde.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 8 | g1e2 | = = | f6h5* |

*Er spielt das Pferd, um alsdann bey nächster Gelegenheit mit seinem Lauferbauern 2 Schritt zu kommen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | rocht | = = | d7d6 |
| 10 | f2f4 | | |

Und so stehen beide Spiele völlig gleich. — Seinen Lauferbauern darf er nicht zwey Schritt ziehen, ohne zu verlieren. Z. Be

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f2f4 | = | f7f5 |
| e4f5 | = | c8f5 |
| d3f5 | = | f8f5 |
| g2g4 | | und so ist Thurm oder Springer verlohren. |

# Zwote Veränderung
## der vierten Variante.

### Beim vierten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | d4e5 | - - | d8e7 |
| 5 | d1d4 | - - | f7f5 |

Dieses ist der einzige Zug, ohne Verlust zu haben. Weil die schwarze Königin den weißen Bauern, und den weissen Laufer, wenn sie Schach geben sollte, angreift.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | e5f6 | - - | e4f6† |

Wenn ihr nicht im Vorbeygehen nehmen würdet, so würdet ihr in eine mißliche Lage kommen, indem er mit seinem Königinpferd auf dem Feld c6 euern Königin und Königsbauern angreiffen würde.

7 g1e2

Und so stehen beide Spiele ziemlich gleich, die weissen Steine sind freylich mehr frey, und die Rochat ist bälder besorgt.

# Fünfte Variante
## des zweyten Spiels.

### Beim dritten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | d2d3 | = | = | d7d5* |

* Er hätte auch können f8c5 spielen, sehet Veränderung. Allein hier nöthiget er euern Königsbauern für seinen Königinbauern zu wechseln.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | e4d5 | = | = | f6d5 |
| 5 | d1e2 | = | = | f7f6* |

*Man spielt selten diesen Bauern auf folgende Art, allein hier verliert er nichts durch diesen Zug, zu dem, wenn ihr seinen Königsbauern öfters angreift, wie er voraussieht, so ist der Zug nothwendig.

6 d3d4 = = b8c6
7 d4e5 = = f6e5

*Hätte er mit seinem Springer genommen, so hätte er ihn verlohren, so wie er jetzt den Bauern verlieren wird.

8 f2f4 = = d8d6
9 f4e5

Und so habet ihr einen Bauern gewonnen, dann nehmen darf er ihn nicht ohne Figur zu verlieren, weil euer Pferd f3 kommt. Z. B.

| Weisse | Schwarze |
| --- | --- |
| f4e5 | e6e5 |
| g1f3 | c8g4 |
| e2e5† | Und so steht weiß gewiß besser. |

# Veränderung

## der fünften Variante.

### Beym dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | d2d3 | = | = | f8c5 |
| 4 | g1f3 | = | = | d7d6 |

Obwohl man sich, so viel als möglich, hüten muß, die Steine vor die Bauern zu setzen, so ist dieser Zug in gegenwärtigem Falle doch nothwendig, um den Vortheil des Zugs nicht zu verlieren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | c2c3 | = | = | er rocht |

Dieser Zug ist sehr gut, um eure Bauern in die Mitte zu bringen, die Regel ist freylich man soll suchen, daß der Gegner seinen Laufer nicht g4 spielen kann, um euer Pferd zu sperren. — Aber auch durch diesen Zug wird er sei-

nen Laufer nicht g 4 bringen, sonst spielet ihr eure Königin b 3, und ihr würdet ein sehr vortheilhaftes Spiel bekommen.

6 a 2 a 4 = = a 7 a 5*

* Wenn er diesen Bauer nicht vorgezogen hätte, so würdet ihr seinen Laufer sehr in die Enge getrieben haben.

7 ihr rocht = = c 8 e 6*

* Er sucht nach der Regel euern Königslaufer zu wechseln.

8 c 4 e 6 = = f 7 e 6
9 d 1 b 3 = = d 8 e 8*

* Eure Königin greift 2 Bauern an, und um beide zu vertheidigen, so muß euer Gegner seine Königin unstreitig e 8 spielen.

10 d 3 d 4 = = e 5 d 4
11 c 3 d 4 = = e 5 b 6*

* Wenn er diesen Laufer b 4 gespielt hätte, so hättet ihr euern Königsbauern mit der Königin anstatt mit dem Pferd vertheidigen müssen, sonst würde er euer

Pferd nehmen, und den Bauern gewinnen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12 | b1c3 | = = | b8c6 |
| 13 | c1e3 | = = | f6g4 |
| 14 | h2h3 | = = | g4e3 |
| 15 | f2e3 | = = | h7h6* |

Verdoppelte Bauern, die nicht getrennt sind, besitzen die nemliche Stärke als die andern, zuweilen sind sie sogar vortheilhaft.

* Er spielt diesen Bauern, um euern Springer zu verhindern den Königsbauer anzugreiffen. Er würde sonst genöthiget seyn ihn mit seinem Thurm zu unterstützen, und ihr würdet dadurch Zeit gewinnen eure Thürme zu verdoppeln. — Es verdienet angemerkt zu werden, daß beinahe in allen Fällen, derjenige, der sich mit verdoppelten Thürmen einer Oeffnung bemeistern kann, beständig den Vortheil hat.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16 | g2g4 | = = | g7g5 |
| 17 | f1f2 | = = | c8d7 |
| 18 | a1f1 | | |

Und so stehen beide Spiele völlig gleich.

# Sechste Variante
## des zweyten Spiels.

### Beim 3ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | d1e2 | = = | f8e5 |

Durch diesen Zug verhindert ihr freylich, daß er nicht seinen Königsbauern zwey Schritt ziehen kann. Aber er gewinnt auch zugleich die Zeit einen Stein mehr ins Spiel zu bringen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | d2d3 | = = | er rochet |
| 5 | c1g5 | = = | b8c6 |
| 6 | c2c3 | = = | d7d6 |
| 7 | b1d2 | = = | h7h6 |

Ihr bereitet euch auf die Königinseite auch rochiren zu können, wenn es nöthig seyn sollte, welche Vorsicht allezeit nützlich und oft nothwendig ist.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 8 | g5h4 | = = | c8e6 |

Es ist gewöhnlich besser Figur für Figur zu nehmen, anstatt sich zurückzuziehen, allein in gegenwärtigem Falle ist das zurückziehen besser, weil sein Pferd gesperrt bleibt, oder er muß, indem er seinen Bauern vorzieht, den König entblößen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | c4b3 | = = | e6b3 |

Ihr lasset euern Laufer lieber hier nehmen, denn auf den Feld c 4 müßtet ihr mit dem Pferd nehmen und er zöge seinen Bauern.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | d2b3 | = = | c5b6* |

* Er ziehet seinen Laufer zurück, um keinen gedoppelten Bauern zu bekommen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | g2g4 | = = | g7g5 |

Dieser Zug scheint unnütz und ist doch sehr gut. Euer Laufer kann nun, wenn er angreifen wird, zurück, ohne daß er einen Bauern im Fortgange hindert.

12 h4g3

Und so müßtet ihr mit euern Bauern vorrücken, so werdet ihr ein gutes Spiel haben.

# Siebente Variante.

## des zweyten Spiels.

### Beym 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | g1f3 | = = | d7d6 |
| 4 | f3g5 | = = | c8c6* |

* Würde er anstatt diesen Zug seinen Königinbauern einen Schritt gezogen haben, so sehet erste Veränderung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | g5e6 | = = | f7e6 |
| 6 | c4e6 | = = | f6e4* |

* Hätte er aber anstatt zu nehmen, sei-

ne Königin c 7 gespielt, so zöget ihr einen weissen Laufer c 8.

7 d 1 f 3 = = . e 4 g 5*

* Wenn er aber anstatt mit dem Pferd zu spielen seine Königin a 7 gezogen hätte, so müßtet ihr sein Pferd nehmen, und euern Laufer verlieren, alsdann gewinnt ihr einen Thurm, weil euer König b 7 spielt.

8 f 3 b 7 = = g 5 e 6

9 b 7 a 8

Wenn er aber anstatt euern Laufer zu nehmen weil er einen Thurm verliert, seinen Königinspringer a 6 gezogen hätte, so müßt ihr euern Laufer d 5 spielen, und ihr gewinnt dadurch seinen Thurm, oder sein Pferd umsonst. — Und so steht das weisse Spiel gewiß besser.

# Veränderung

## der siebenten Variante.

### Beym 4ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | f3g5 | = = | d6d5 |
| 5 | e4d5 | = = | f6d5 |
| 6 | d1f3 | = = | c8f6* |

Ihr hättet auch so wie schon oben in der 2ten Parthie gezeigt, mit euern Pferd f7 spielen können.

*Wenn er aber mit der Königin euer Pferd genommen hätte, so müßtet ihr mit dem Laufer sein Pferd nehmen, und so greift ihr ihm 2 Bauern zugleich an, die er unmöglich vertheidigen kann.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | g5e6 | = = | f7e6 |
| 8 | f3h5† | | |

Und so gewinnet ihr seinen Königsbauern, und habt ein vortheilhaftes Spiel.

# Achte Variante
## des zweyten Spiels.
### Bey dem dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | g1f3 | = | = | f6e4 |
| 4 | f3e5 | = | = | d8e7* |

Ihr hättet auch besonders aber mit einem schwächeren Spieler mit euern weißen Laufer f7 spielen können, sehet Veränderung.

* Würde er aber anstatt mit der Königin zu spielen, sein Pferd g5 gespielt haben, so ziehet ihr euern Königinbauern 2 Schritt, nehmet ihm sein Pferd mit dem Laufer, und ihr habet eine starke Attaque.

Zweytens hätte er aber seinen Königinbauern zwey Schritt gezogen, so hätten

ihr euren Laufer b 3 ziehen, oder aber die Königin e 2 spielen können. — Auch hättet ihr mit dem Pferd seinen Bauern des Königslaufers nehmen können, besonders mit einem etwas schwächeren Spieler, sehet die Aufopferungsspiele.

5 d1h5 = = g7g6*

Ihr greift seinen Lauferbauern dreymal an.

* Wenn er mit dem Pferd g 5 gezogen hätte, so zöget ihr euern Königsbauern 2 Schritt, hätte er aber sein Pferd d6 gespielt, so müßtet ihr eure Königin e 2 spielen.

6 c4f7† = = e7f7

Wenn er anstatt zu nehmen den König d 8 gespielt hätte z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c4f7† | = | e8d8 |
| f7g6 | = | e4f6 |
| h5e2 | = | h7g6 |
| e5g6 | = | e7e2† |

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e1e2 | - | h8g8 |
| g6f8 | | |

Und so hättet ihr 3 Freybauern für einen Officier welches gewiß vortheilhafter ist.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | e5f7 | - | - | g6h5 |
| 8 | f7h8 | - | - | f8g7 |
| 9 | rochet | | | |

Weiß hat zwar eine Figur weniger, hat aber dafür einen Bauern und Qualität der Figuren vor, und überhaupt, da der schwarze einen doppelbauern hat, gewiß ein vortheilhafteres Spiel.

# Veränderung.

## der achten Variante.

### Beim vierten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | c4f7† | = = | e8f7 |
| 5 | f3e5† | = = | f7g8* |

* Wenn er mit seinem König euern Springer angegriffen hätte, so würde er, indem ihr euern Springer auch noch nehmen lässet, und mit der Königin Schach gebet, dann mit euerm Königinbauern, um den schwarzen Laufer ins Spiel zu bringen, auf dem freyen Feld matt werden, sehet die Gambit Parthie.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | d1f3 | = = | e4f6 |
| 7 | d2d4 | = = | d7d6 |
| 8 | f3b4† | = = | d6d5* |

* Hat keinen andern Zug, und so steht euer Pferd auf e 5 sehr gut.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 9 | c1g5 | = = | c7c6 |
| 10 | b1d2 | | |

Und so müßt ihr auf die Königinseite rochen und mit euern Bauern den Angrif machen, so werdet ihr eine starkes Spiel haben. Er hat zwar ein Figur mehr, allein sein Königsthurm ist ebenfalls todt im Spiele.

# Drittes Spiel.

Derjenige, der den Zug hat, spielt beym zweyten Zug den Königsspringer.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = = | e7e5 |
| 2 | g1f3 | = = | d7d6* |

Diesen Zug halten mehrere, besonders Philidor für schädlich, weil es gegen die Regel gespielt ist, einen Springer ohne Noth aufs 3te Feld des Laufers zu setzen, bevor der Bauer vorgerückt ist. Meiner Meinung nach schadet dieser Zug gar nichts, denn die Erfahrung und lange Uebung im Schachspiele lehrte mich, daß man durch diesen Sprung bey mindester Unachtsamkeit des Gegners viel gewinnen, und aber bey größter Obachsamkeit desselben nichts verlieren kann. — Es ist zwar wahr, es ist gegen die sonst gewöhnliche Regel gespielt; allein wird der Gegner nicht ebenfals genöthiget, dadurch indem er seinen Königsbauern vertheidigen will, gegen die Regel zu spielen. Die Vertheidigung kann füglich nur erstens durch einen Schritt des Köuigsbauern geschehen, und dadurch ist sein Königslaufer im Ausgang gehindert, oder aber zweytens durch den Sprung des Königinspringers auf c 6 und dadurch sind seine Bauern ebenfalls gehindert. Ueberdieß entstehen durch diesen Zug meistens Figuren Parthien — das ist der Angrif

wird mehr mit Figuren gemacht, dann mit Bauern, und kommen öfters sehr unterhaltende, oder so genannte Aufopferungsparthien heraus.

* Er hätte auch seinen Königinspringer c6 spielen können, welche die meisten Spieler wirklich machen, und so gut wie gegenwärtiger Philidorischer Zug ist, sehet die erste Variante. Hätte er aber seinen Königsbauern mit dem Bauern des Königslaufers vertheidiget, so müßtet ihr mit dem Pferd seinen Bauern nehmen, dann mit der Königin Schach geben, so würdet ihr gewiß die Parthie gewinnen.

3 d2d4 = = f7f5*

Ihr hättet auch f1c4 spielen können, welches mir fast besser scheint, obwohl auch auf diesen Zug nichts verlohren ist, sehet 2te Variante.

* Er spielet gut, weil er trachtet für seinen Lauferbauern euern Königsbauern zu wechseln. Er hätte auch euern Königinbauern mit den seinigen ohne Nachtheil nehmen können, 2tens hätte er eben=

fals seinen Königinlaufer g 4 spielen können.

4 d4e5 = = f5e4

Ihr hättet auch seinen Lauferbauern nehmen können, welches viele noch nicht wohlgeübte Spielr in Verwirrung bringt, sehet 3te Variante.

5 f3g5 = = d6d5
6 e5e6 = = g8h6

Ihr spielet diesen Bauern so weit, um darnach mit dem Springer seine Königin und Thurm anzugreifen. Ihr hättet auch f2f4 spielen könuen, wäre auch sehr gut gewesen.

7 c2c4 = = c7c6*

Ihr wollt seine Bauern trennen.

*Er hätte auch d5d4 spielen können, sehet Veränderung.

8 b1c3 = = f8b4
9 d1h5† = = e8f8
10 g5f7 = = d8e8
11 c4d5 = = c6d5

Ihr hättet schlecht gespielt, wenn ihr

mit euerm schwarzen Laufer sein Pferd genommen hättet. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c1h6 | = | e8e6 er spielt gut |
| h5e5 | = | e8f7 |
| h6g7 | = | f7g7 und so hätte |

schwarz gewiß ein besseres Spiel.

12 h5d5 = = h6f7*

* Wenn er euern Königsbauern genommen hätte mit seinem Laufer, so hättet ihr mit der Königin seinen Bauern des Königinspringers genommen.

13 e6f7 = = e8c6*

* Er hat kein bessern Zug, um seinen Königsbauern zu decken, da ihm euer Bauer f7 ohne dieß gewiß ist.

14 d5d8† = = f8f7

Anstatt dieß Schach zu geben, hättet ihr besser gethan seine Königin zu nehmen, dann mit dem weissen Laufer c4 zu spielen, hernach zu nehmen, und ihr würdet gewiß ein gleich starkes Spiel gehabt haben, und nach meiner obigen Behauptung

beim 2ten Zug durch den Pferdsprung nichts verlohren haben. Ich könnte also in der weitern Forsetzung dieses Spiels hier aufhören, wenn ich nicht noch wenig geübten Spielern zeigen wollte, den Schaden dieses Zugs, und die Fortführung eurer Parthie.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | d8h8 | = = | b4c3† |
| 16 | b2c3 | = = | c6c3† |

Wenn ihr anstatt zu nehmen d1 oder c2 gespielet hättet, wäre übler für euch, sehet 2te Veränderung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 17 | c1c2 | = = | b8c6* |

Auf d1 dürftet ihr den König nicht spielen, denn er gebe euch Schach mit dem Laufer auf g4, setzet ihr den Laufer vor, so gebe Königin d3 matt, setzet ihr den Bauern vor, so nehme er ihn mit seinem Bauern; darauf hat er Abzug = Schach und matt. — Hättet ihr aber anstatt den König zu ziehen den Laufer vorgesetzt, und den Thurm im Schach nehmen lassen, so sehet 3te Veränderung.

* Er nimmt den Thurm nicht, weil er

dessen gewiß ist, und so durch seinen Pferdsprung einen starken Zug gewinnt, indem die Königin, und sogar der König selbst in Gefahr kommt, wenn ihr keinen Platz macht für euern König.

18 f2f3 = = c3a1*

Dieß ist ein Nothzug, um nicht Königin zu verlieren und dem König doch Platz zu machen.

*Er nimmt den Thurm, da sein Schachbieten nichts gefruchtet hatte, und so greift er zugleich euern Laufer an.

19 e1d2 = = a1a2

20 h8h7 = = c6d4†

21 e2e3 = = c8f5*

Und so hat er gewiß ein schöneres Spiel. Er hat 2 Freybauern, alle Figuren frey, und euer König steht auf dem freyen Feld dem Angriff ausgesetzt.

# Erste Veränderung

Beim siebenten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 7 | c2c4 | = = | d5d4 |

Man unterstützt sonst gewöhnlich die angegriffenen Mittelbauern mit andern, hier aber kann man leicht berechnen, daß sie zuletzt durch die Uebermacht getrennt werden, so geht er lieber mit seinen Königinbauern vorwärts.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | g5c4 | = = | f8b4†* |

*Wenn er euch euern Könidsbauern genommen hätte, so nehmet ihr sein Pferd mit euerm schwarzen Laufer, und gebt darauf mit der Königin Schach, und seine Lage würde schlecht seyn.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | f1d2 | = = | b4d2 |

Ihr setzt lieber Laufer als den Springer vor, damit nicht beide Figuren gesperrt werden.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | b1d2 | = = | er rocht |
| 11 | f1d3 | = = | c8c6* |

Und so steht das Spiel gewiß wieder ganz gleich, und der Pferdsprung hat keinen Nachtheil verursacht.

## Zwote Veränderung

### Beim 16ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarz |
|---|---|---|---|
| 16 | e1d1 | = = | c8g4† |

Wenn ihr anstatt d1, c2 gehet so sehet Supplement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 17 | d1c2 | = = | c3f6† |

Wenn ihr den Laufer oder Bauer vor-

gesetzt hättet, sehet zweyte und dritte Supplement.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18 | c2b1 | = | = | g4f5 |
| 19 | c1c3 | = | = | g7g5* |

*Und so geht eure Königin verlohren.

# Erstes Supplement

## zur zwoten Veränderung.

### Beim 16ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 16 | e1e2 | = | = | c8g4† |
| 17 | f2f3 | = | = | e4f3 |

Wenn ihr anstatt vorzusetzen e3 gegangen wäret, so würde er euch durch das Schachbieten mit seiner Königin euern König auf f4 endlich treiben, dann gebe er euch mit seinem Pferdbauern auf

g 5 Schach, und eure Königin wäre verlohren.

18 e2f2 = = e3d4†

Nehmen dürftet ihr nicht.

19 e1e3 = = c6c2†*

* Hättet ihr anstatt vorzusetzen, den König g 3 gespielt, so zöge er seine Königin g 6.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 20 | f2g3 | = | = | d4e3 |
| 21 | g3g4 | = | = | c2e4† |
| 22 | g4h3 | = | = | e4f5† |
| 23 | h3g3 | = | = | f5f4 |
| 24 | g3h3 | = | = | f3g2 |
| 25 | f1g2 | = | = | f4f5† |

26 h3g3 oder h3h4 allezeit e3f2 matt.

# Zweytes Supplement.

## zur zweyten Veränderung des dritten Spiels.

### Beim 17ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 17 | f1e2 | . . | c6a4† |
| 18 | b2b3 | . . | a4d4† |
| 19 | d1c2 | . . | g4e2* |

* Und so giebt die Königin matt.

# Drittes Supplement

## zur zweyten Veränderung des dritten Spiels.

### Beim 17ten Zug der Weissen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 17 | f2f3 | = | = | e4f3 |
| 18 | b2c3 | = | = | c6c3 |
| 19 | h2h3 | = | = | f3g2† |

Ihr lasset mit seiner Königin euern Thurm nehmen um alsdann mit dem weissen Laufer Schach zu geben und eure Königin wieder ins Spiel zu bringen, allein er wird in diese Falle nicht gehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 20 | h3g4 | = | = | g2h1 Thurm* |

*Und so gehet euer weisser Laufer oder Thurm verlohren und ist auch bald matt.

# Dritte Veränderung des dritten Spiels.

## Beim 17ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 17 | c1d2 | - - | c3a1† |
| 18 | e1e2 | - - | c8f5 |
| 19 | h8d8 | - - | a1a2 |
| 20 | d8c7† | - - | b8d7* |

*Und so steht der Schwarze gewiß besser, hat alle Figuren frey, einen Freybauern mehr und den König in Sicherheit.

# Erste Variante des dritten Spiels.

## Beim zweyten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 2 | g1f3 | = = | b8c6 |

Auf diesen Zug könntet ihr ihm einen Doppelbauern machen, wenn ihr nemlich f1b5 spielet, allein dieser Doppelbauer wäre ihm nicht besonders schädlich, weil er nicht getrennt ist, und ihr hättet euern Angrifslaufer verlohren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | f1c4 | = = | f8c5 |
| 4 | c2c3 | = = | g8f6 |

Anstatt diesen Zug hättet ihr mit euern weissen Laufer seinen Bauern auf f7 nehmen können, besonders mit einem schwächern Spieler.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | d2d4 | = = | e5d4 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 6 | e4e5 | = | = | f6e4 |
| 7 | c3d4 | = | = | c5b6* |

* Wäre er aber b4 gegangen, um Schach zu geben, so müßtet ihr nach angemerkter Regel beim 7ten Zug in ersten Spiel den Laufer vorsetzen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | b1c3 | = | = | e4c3 |
| 9 | b2c3 | = | = | d7c5 |
| 10 | c4b3 | = | = | c8b4 |
| 11 | d1d3 | = | = | rocht |
| 12 | rocht auch | | | |

Und so wie es nun steht, hat Weiß keinen Nachtheil durch seinen Pferdzug. Im gegentheil hat viele verbundene Königsbauern, und nach meiner Meynung eine vortheilhaftere Lage. Nun muß es suchen, sein Pferd auf f3 bald wegzubringen, um den Bauern avanciren zu können.

# Zwote Variante.

## Beim dritten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | f1c4 | = = | c7c6* |

* Wenn er anstatt diesen Zug f7f5 wie oben in der dritten Parthie schon gezeigt, gespielt haben würde, so wäre es nach meiner Meynung fehlerhaft; da ihr auf den 3ten Zug euern Laufer anstatt den Königinbauern gespielt habet, sehet Veränderung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | d2d4 | = = | d8e7 |

* Er spielt gut, um seinen Königsbauern zu vertheidigen, und wenn ihr nehmen solltet, daß ihr ihm nicht könnet die Königin wechseln.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | b1c3 | = = | c8e6* |

*Er spielt nach der Regel, und setzt seinen Laufer dem eurigen entgegen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | d4d5 | = | = | e6g4 |
| 7 | ihr rocht | = | = | h7h6 |
| 8 | h2h3 | = | = | g4f3* |

*Er will durch das Zurückziehen keinen Zug verlieren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | d1f3 | = | = | e7c7* |

* Er spielt seine Königin hieher, damit wenn er mit dem Pferd auf d7 spielt, und ihr seinen Bauern auf c6 nehmen wolltet, er, mit der Königin nehmen kann. Auch bahnet er durch diesen Zug dem schwarzen Laufer einen Ausweg.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | c1e3 | = | = | g8f6 |
| 11 | f1e2 | = | = | g7g5* |

Ihr geht mit der Königin fort, damit ihr euern Bauern vorrücken könnet.

*Und er sucht zu hindern, daß ihr euern Bauern nicht vorrücken könnet.

Und in dieser Stellung stehen die beide Spiele ziemlich gleich. — Schwarz muß suchen auf die Königinseite zu ro=

chen, und dann mit den Bauern gegen den feindlichen König anrücken. Weiß aber muß ebenfalls trachten seine Bauern zu avanciren. Wer zu erst mit den Bauern vorkommt, hat den Vortheil.

# Veränderung
## dieser Variante.
### Beim dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | f1c4 | = = | f7f5 |
| 4 | d2d4 | = = | f5e4 |

Wenn ihr sein Pferd genommen hättet, würdet ihr schlecht gespielt haben, weil ihr euern Angriffslaufer verlohren hättet, und er bekäme die schönste Gelegenheit auf die Königinseite zu rochen, wo er ohne dieß verbundene Bauern hat.

Züge Weisse Schwarze

5 f3e5 : : d6e5*

*Wenn er anstatt e5, d5 gespielt haben würde, so sehet Supplement.

6 d1 5† : : e8d7*

*Den Bauern dürfte er nicht vorsetzen, sonst würde er den Thurm verlieren, wenn ihr mit der Königin auf e5 Schach gäbet. Auch dürfte er nicht den König e7 spielen, weil ihr ebenfals mit der Königin auf e5 Schach gäbet, und gleich matt.

7 h5f5† : : d7c6
8 f5e4† : : c6b6
9 b1c3 : : d8d4*

*Er will die Königin wechseln, da er eine Figur vor hat. Würde er aber anstatt mit der Königin mit dem Bauern den eurigen genommen haben, so würdet ihr spielen wie jetzo.

10 c3a4† : : b6a5
11 c1d2† : : a5a4
12 b2b3† : : a4a3

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 13 | d2c1† | = | = | a3b4 |
| 14 | a2a3† | = | = | b4a5 |
| 15 | c1d2† | = | = | a5b6 |
| 16 | d2c3 | | | |

Und so geht Königin verlohren.

# Supplement
## zu dieser Veränderung.

Beim fünften Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | f3e5 | = | = | d6d5 |
| 6 | d1h5† | = | = | g7g6* |

* Wenn er den König e7 gezogen hätte, so würdet ihr spielen: z. B.

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| e8e7 | = | h5f7† |

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| e7d6 | = | f7d5† |
| d6e7 | = | d5d8† |
| e7d8 | = | e5f7† Und so |

gieng der Thurm verlohren.

| | | |
|---|---|---|
| 7 | e5g6 = = | g8f6 |
| 8 | h5e5† = = | f8e7* |

* Hätte er aber anstatt vorzusetzen den König d7 gespielt, so müßtet ihr mit euerm Pferd seinen Laufer nehmen und Schach geben, dann euren andern Laufer zurück auf b3 ziehen, und ihr würdet einen Bauern gewonnen haben.

| | | |
|---|---|---|
| 9 | g6e7 = = | d8e7 |
| 10 | e5e7 = = | d7e7 |
| 11 | c4b3 | |

Und so habet ihr einen Bauern zum Gewinn, und steht sehr gut.

BIBLIOTHECA REGIA MONACENSIS

# Dritte Variante
## des dritten Spiels.
### Beim 4ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | e4f5 | = | = | e5e4 |
| 5 | d1e2 | = | = | d8e7 |

Ihr hättet auch euern Springer g 5 spielen können, er dürfte doch euern Bauern nicht nehmen, weil sonst die Königin immer c 2 kommt, und den Königsbauern zweyfach angreift, und zugleich Schach geben kann auf h 5.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | f3g5 | = | = | g8f6* |

*Dieß ist sein bester Zug. Er vertheidiget dadurch seinen Königsbauern, und hindert euch im Schachgeben auf h 5. — Er dürfte doch euern Bauern nicht nehmen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | b1c3 | = | = | d6d5 |
| 8 | g2g4 | = | = | h7h5* |

Wenn ihr aber f2f3 gespielt haben würdet, um seine Bauern zu trennen, so hätte er mit seinem Königsbauern euern Lauferbauern nehmen müßen, englich Königin wechseln, so hätte er seinen verlohrnen Bauern wieder bekommen.

* Er spielt sehr gut, um eure Bauern zu trennen, und seinen verlohrnen wieder zu bekommen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | f1h3 | = | =. | h5g4 |

Hättet ihr aber anstatt diesen Zug seinen Thurmbauern genommen, so müßte er mit seinen weissen Laufer euern Bauern auf f5 nehmen, und der andere bleidt ihm gewiß.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | h3g4 | = | = | g7g6 |
| 11 | g5e6 | = | = | g6f5 |

Ihr hättet auch euren Laufer auf h3 zurückziehen können.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 12 | e6f8 | = = | e2f8 |
| 13 | g4f3 | | |

Und so stehen beyde Spiele ziemlich gleich. — Wenn aber die Schwarzen die Rochat auf die Königinseite bald besorgen, so haben sie einen Vortheil, indeme sie mehrere verbundene Bauern haben.

# Zweyter Abschnitt.

Aufopferungsspiele, oder solche, wo man für eine Figur dem Gegner einen auch 2 Bauern nimmt, oder auch sich einen Stein umsonst nehmen läßt, um entweder eine starke Attaque über ihn zu bekommen, oder ihn dadurch an einen solchen Ort hinlockt, wo er mehr verdienet, als man ihm gegeben, oder öfters gar matt wird. — Diese Parthien sind aber sehr schwer zu spielen, und dahero nur starken Spielern gegen minder geübte thunlich; obwohl auch manchmal ein sehr geübter Spieler dadurch in Verlegenheit kommt, und viele Parthien verlieret, wenn er nur den mindesten Fehler in seinen Zügen begehet. — Es sind dahero sehr interessante und witzige Spiele, die sehr unterhalten, und aus den drey im ersten Abschnitt abgehandelten Parthien entstehen.

# Erstes Spiel.

## Welches aus dem ersten Spiele im vorigen Abschnitt entstehet.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | c2 e4 | = | = | e7 e5 |
| 2 | f1 c4 | = | = | f8 e5 |
| 3 | c2 c3 | = | = | b8 c6* |

*Dadurch will er hindern einen Königinbauern 2 Schritt zu ziehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | g1 f3 | = | = | g8 f6 |

Ihr hättet ihn doch 2 Schritt ziehen können, wie oben in der Variante des ersten Spiels schon gezeiget.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d2 d4 | = | = | e5 d4 |
| 6 | c2 d4 | = | = | c5 b4† |

Ihr hättet, wie im ersten Abschnitt schon gezeigt anstatt zu nehmen c4 e5

spielen sollen, allein hier begehet ihr einen Fehler mit Fleiß um euern Gegner herein zu locken.

7 b1c3 = = f6e4
8 rocht = = e4c3*

*Dieß ist der Zug, der ihm den Verlust der Parthie bringt. Er hätte mit seinem Laufer euer Pferd nehmen sollen uud darauf rochen, so stände er besser wie ihr. Allein ein Bauer, welchen er durch diesen Zug gewinnt, hat ihn verführet.

9 b2c3 = = b4c3
10 d1b3 = = c3a1*

Ihr greift dadurch seinen Laufer, und dessen Bauern an, und laßt euern Thurm nehmen.

* Hätte er aber anstatt den Thurm zu nehmen mit dem Laufer euren Königinbauern genommen, so sehet erste Veränderung.

11 e4f7† = = e8f8*

e7 dürfte er nicht ziehen, sonst wäre

seine Königin verlohren; indeme ihr mit dem Laufer Schach gäbet.

12 c1g5 = = c6c7*

* Ist ein Nothzug, um seine Königin zu retten, denn hätte er auch euer Königin gegeben, indeme er euern Bauern mit seinem Pferd nähme, so gäbet ihr mit der Königin auf a3 Schach, und gewinnt darauf seine Königin.

13 f3e5 = = d7d5*

* Hätte er aber anstatt 2 Schritt nur einen gemacht, so müßtet ihr euern weissen Laufer g6 spielen. Pferd und Laufer kann er nicht zugleich nehmen, und die Königin drohet Schach matt auf f7. Würde er nun seinen Königinbauern weiter rücken, so gäbe die Königin auf f3 Schach, er müßte seinen Laufer vorsetzen, welchen ihr mit den eurigen nähme, und ein aufgedecktes Schach hättet. Hätte er aber anstatt diesen Bauern zu ziehen, a8d4 gespielt, so sehet 2te Veränderung.

14 b3f3 = = c8f5
15 f7e6 = = a1d4*

* Hätte er mit seinem Bauer den weissen Laufer vertheidiget, so gebet ihr mit euerm Laufer auf h 6 Schach, der König muß e 8, und euer weisser Laufer giebt auf f 7 matt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16 | e6f5 | = | = | d4c5 |
| 17 | f5e6† | = | = | c5f6 |
| 18 | g5f6 | = | = | g7f6 |
| 19 | f3f6† | = | = | f8e8 |
| 20 | f6f7 matt. | | | |

# Erste Veränderung.

## Beym 10ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 10 | d1b3 | = | = | c3d4 |
| 11 | c4f7† | = | = | e8f8 |
| 12 | c1g5 | = | = | d4f6 |
| 13 | a1e1 | = | = | c6e7 |

Ihr drohet König und Königin zu geben.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 14 | f7h5 | = | = | e7g6* |

* Hätte er aber d7d5 gespielt, so sehet Supplement.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 15 | f3e5 | = | = | g6e5 |
| 16 | e1e5 | = | = | g7g6 |
| 17 | g5h6† | = | = | f6g7 |
| 18 | e5f5† | = | = | g6f5 |
| 19 | b3f7 matt. | | | |

# Supplement

## zu dieser Veränderung.

### Bey 14ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 14 | f7h5 | = | = | d7d5 |
| 15 | e1e7 | = | = | f8e7* |

* Hätte er aber mit der Dame genommen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e1c7 | = | d8c7 |
| f1c1 | = | e7d7* |
| b3b4 | = | f8g8 |
| e1c8† | = | d7c8 |
| h5c8 gewinnt die Dame. | | |

* Er hätte zwar auch seinen Laufer vorsetzen können, allein euer Pferd kann auf d4, nehme er euern Laufer, so nehmet ihr mit dem Pferd seinen Laufer, gäbet Schach zugleich, er muß auf g8, dann nimmt euer Königin seinen Bauern, und habt ein aufgedecktes Schach.

16 f1c1† = = e7f8*

* Gienge er d7 so gäbe die Königin auf d5 matt.

17 b3b4† = = f8g8

18 e1c8 und gewinnt die Dame.

# Zwote Veränderung.

## Beym 13ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 13 | f3e5 | = = | a1d4 |
| 14 | f7g6 | = = | d7d5 |
| 15 | b3f3 | = = | e8f5 |
| 16 | g6f5 | = = | d4c5 |
| 17 | f5e6† | = = | e5f6 |
| 18 | g5f6 | = = | g7f6 |
| 19 | f3f6† | = = | f8e8 |
| 20 | f6f7 matt. | | |

# Zweytes Spiel.

## Entstehet auch aus dem ersten Spiel im ersten Abschnitt.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | c2c4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f1c4 | = | = | f8c5 |
| 3 | c2c3 | = | = | g8f6 |
| 4 | d2d4 | = | = | e5d4* |

* Er hätte auch euern Königbauern mit dem Pferd nehmen können, hättet ihr seinen Laufer genommen, so nehme er mit dem Pferd wieder, und so hätte er für euer zwey Mitterbauern eine Figur verlohren. Dieß aber ist nur starken Spielern thunlich.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | e4e5 | = | = | f6e4 |
| 6 | c3d4 | = | = | e4f2* |

* Er giebt sein Pferd und will dafür

mehrere Bauern erhalten, auch die Rochat hindern.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | e1f2 | = | = | d8h4† |
| 8 | f2e3 | = | = | c5d4†* |

Hättet ihr g2g3 gespielt, so nehme er mit der Königin euern Königinbauern, und gäbe Schach, nehmet ihr mit der Königin, so nimmt er mit dem Laufer, und giebt wieder Schach, und gewinnt euern Königsbauern, hat also für eine Figur 3 Bauern bekommen, und euch die Rochat gehindert.

* Hätte er aber anstatt Schach mit dem Laufer zu geben mit der Königin es gethan auf g5, so müßtet ihr euern König f3 ziehen, gäbe er abermal Schach auf h5, so zöget ihr g2g4, und würdet die 2te Figur gewinnen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | d1d4 | = | = | h4e1† |
| 10 | e3f3 | = | = | e1c1 |
| 11 | d4f4 | = | = | c1d1* |

Ihr greift seine Königin an, um sie nach der Regel zu wechseln, weil ihr eine Figur mehr habt, und zweytens

greift ihr zugleich seinen Lauferbauern doppelt an.

* Er sucht seine Königin zu erhalten.

12 g1 e2 = = d1 h1

Ihr gebet den Thurm ihm preis.

13 e4 f7† = = e8 e7*

Ihr gebet lieber mit dem Laufer, als mit der Königin Schach, weil, wenn er d8 gehen sollte, ihr auf g5 matt geben könntet.

*Gienge er f8, so habet ihr euern Abzug Schach, und darauf giebt die Königin auf f7 matt.

14 b1 c3

Durch diesen Zug gehet seine Königin verlohren, oder ist matt. Er mußte also diese Parthie verlohren, weil ihr die beste Gegenzüge gemacht habet.

# Drittes Spiel.

## Welches entsteht aus dem 2ten Spiel im ersten Abschnitt.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f1c4 | = | = | g8f6 |
| 3 | b1c3 | = | = | c7c6* |

* Er ziehet diesen Bauern, um seinen Königinbauern 2 Schritt ziehen zu können. Ihr solltet also euern Königinbauern zuerst 2 Schritt ziehen, nach oben geschriebener Regel.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | g1f3 | = | = | d7d5 |
| 5 | e4d5 | = | = | e5e4* |

* Er spielt regelmäßig.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | f3e5 | = | = | c6d5 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | c3d5 | = | = | f6d5 |

Ihr gebet dieses Pferd um seinen Rochat zu hindern, und seinen König ins freye Feld zu locken.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | e5f7 | = | = | e8f7 |
| 9 | d1h5† | = | = | f7e6 |
| 10 | c4d5† | = | = | d8d5 |
| 11 | h5e8† | = | = | e6f6 |
| 12 | b2b3 | = | = | b8c6 |

Ihr hättet auch seinen weissen Laufer nehmen können, so hättet ihr nur noch eine Figur und zwar für zwey Bauern; allein gegenwärtiger Zug ist zum ferneren Angriff stärker. Ihr ziehet sehr gut, theils um seinen Laufer durch den Thurm zu beschützen, theils aber, wenn ihr Schach bietet, sein Pferd vorzusetzen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | c1b2† | = | = | c6e5 |
| 14 | rocht auf Köniğinseite | | | b7b5* |

*Er will seinen Thurm frey machen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15 | d2d4 | = | = | e5f7* |

H

* Hätte er euern Bauern mit dem seinigen genommen im Vorbeygehen, so müßtet ihr mit dem Thurm nehmen, und werdet die Parthie desto sicherer gewinnen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16 | c2c4 | = | = | d5g5† |
| 17 | c1b1 | = | = | c8b7 |
| 18 | d4d5† | = | = | f6g6* |

* Wäre er f6f5 gegangen, so giebt eure Königin auf c6 Schach, und der Laufer darauf auf c1 matt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 19 | c8c6† | = | = | g6h5 |
| 20. | c6f7† | | | |

# Viertes Spiel.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | g1f3 | = | = | b8c6 |
| 3 | f1c4 | = | = | f8c5 |
| 4 | c4f7 | = | = | e8f7 |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 5 | f3e5† | = = | c6e5 |
| 6 | d1h5† | = = | f7e6* |

* Er hätte meiner Meynung nach sicherer gespielt, wenn er den König f7 gezogen, und das Pferd gleich verlohren, oder aber sein Pferd den Schach vorgesetzt haben würde, und den Laufer also aufgeopfert. Obwohl auch durch diesen Zug der Schwarze gewinnen muß, aber nicht den geringsten Fehlzug darf er machen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | h5f5† | = = | e6d6 |
| 8 | f2f4 | = = | d8f6* |

* Würde er das Pferd gespielt haben, so verliert er den Laufer, und käme in eine sehr gefährliche Lage. Es ist also besser das Pferd gleich zu verlieren, und einen Bauern dafür zu bekommen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | f4e5† | = = | f6e5 |
| 10 | f5f3 | = = | g8f6 |

Wechseln darft ihr nicht, da ihr eine Figur weniger habt.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 11 | d2d3 | = = | g7g5* |

* Er spielt so, um euern schwarzen Laufer zu hindern auf f4 zu gehen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12 | b1c3 | = = | d6e7* |

* Und so sucht er seinen König wieder zurück zu bringen, dem weissen Laufer Luft zu machen, und hat, dann ein gutes Spiel.

# Dritter Abschnitt.

Enthält verschiedene unregelmäßige Spielanfänge. Welche nur aus der Absicht hieher gesetzt werden, um den Anfänger zu zeigen, wie er sich bey dergleichen Partien zu verhalten habe.

## Erstes Spiel.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = = | b7b6 |
| 2 | d2d4 | = = | c8b7 |

Die Gelegenheit den Königinbauern 2 Schritt ziehen zu können, muß man nicht versäumen; denn dadurch bekommt man

Bauern in die Mitte, die der Gegner nicht mehr trennen kann.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | f1d3 | = | = | g7g6 |
| 4 | f2f4 | = | = | f8g7 |

Ihr spielt, so viel als möglich diese Bauern vor, theils die Mitte zu besetzen, theils euren Figuren Platz zu machen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | g1f3 | = | = | c7c6 |
| 6 | c2c4 | = | = | g8e7 |
| 7 | c1e3 | = | = | d7d6 |
| 8 | b1c3 | = | = | b8d7 |
| 9 | d1e2 | = | = | rochet |

Ihr stellt die Königin auf diese Linie um alles zu beschützen.

10 rocht auf Königinseite.

Und muß darnach durch die Stärke der Bauern gewinnen.

# Die nemliche Parthie auf andere Art.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | b7b6 |
| 2 | d2d4 | = | = | c8b7 |
| 3 | f1d3 | = | = | b8c6 |
| 4 | c1e3 | = | = | g7g6 |
| 5 | f2f4 | = | = | f8g7 |
| 6 | g1f3 | = | = | g8f6 |
| 7 | c2c4 | = | = | rochiert |
| 8 | b1c3 | | | |

Rochet hernach auf die Seite der Königin, und hat wieder die starke Attaque der Bauern auf der rechten Seite.

NB. Sollte aber derjenige, der den Zug hat das Spiel so anfangen, so hat der Gegner den Vortheil, wenn er auch beim Nachzug, auf die Art spielet, wie ich hier

gezeiget habe. — Uebrigens ist diese Art zu spielen für einen nicht genug geübten Gegner manchmal sehr gefährlich, denn der Angriff ist schwer. Man muß meistens, wenn die Bauern auf der rechten Seite schon avancirt sind, eine Figur für zwey auch einen Bauern aufopfern, um desto leichter den feindlichen König anzugreiffen.

## Zweytes Spiel.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | f2f4 | = = | f7f5 |

Man spielt anfangs des Spieles diese Bauern, wenn man blos vertheidigungsweise spielen will. Der Gegner spielt nach, um zu hindern, daß er nicht darnach einen Mitterbauern 2 Schritt ziehen kann.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 2 | c2c4 | = | = | e7c5 |
| 3 | d2d3 | = | = | g8f6 |

Ihr spielt so um euern Königsbauern 2 Schritt ziehen zu können.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | b1c3 | = | = | d7d6 |
| 5 | e2e4 | = | = | b8c6 |
| 6 | g1f3 | = | = | g7g6* |

* Er spielt so, um seinem schwarzen Laufer einen Ausweg zu verschaffen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | a2a3 | = | = | f8g7 |
| 8 | c1d2 | = | = | e7e5 |
| 9 | g2g3 | = | = | d8e7 |
| 10 | c3d5 | = | = | f6d5 |
| 11 | c4d5 | = | = | c6d4 |
| 12 | f3d4 | = | = | c5d4* |

* Und so stehen beyde Spiele gleich; obwohl nicht regelmäßig, denn in keinem siehet man einen entworfenen Angriffsplan, den Gegner zu schlagen, sondern ein jeder scheinet gespielt zu haben, um nur keinen Stein zu verlieren.

# Drittes Spiel.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | c2c4 | = | = | e7e5 |
| 2 | c2c3 | = | = | d7d5 |

Dieser Zug ist nicht der Beste, weil man den Vorzug verlieret.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | e4d5 | = | = | d8d5 |

Ihr würdet sehr übel gespielt haben, wenn ihr auch d2d4 gespielt hättet, denn er würde euern Königsbauern nehmen, nehmet ihr auch den seinigen, so wechselt er die Königin, und die Rochat ist verlohren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | d2d3 | = | = | f7f5 |
| 5 | g1f3 | = | = | g8f6 |
| 6 | f1e2 | = | = | f8d6 |
| 7 | rochet | = | = | rochet auch* |

Und so stehen die Schwarzen besser;

denn seine Figuren haben mehr Raum und Ausweg zum spielen, als die eurige; hat darbey 4 Königsbauern. — Man muß also niemals wenn man den Zug hat, beim 2ten Zug c 2 c 3 sondern allezeit f 1 c 4 oder g 1 f 3 oder Gambit spielen.

# Viertes Spiel.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | - - | e7e6* |

* Er spielt sehr schlecht, denn durch diesen Zug verschaft er seinen weissen Lauffer keinen Ausweg, und giebt dem Gegner den Vortheil seinen Königinbauern 2 Schritt ziehen zu können.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | d2d4 | - - | d7d6 |
| 3 | f2f4 | - - | g8f6 |
| 4 | f1d3 | - - | b8c6 |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 5 | g1f3 | = = | f8e7 |
| 6 | c1e3 | = = | rochet |
| 7 | b1d2 | | |

Und so suchet ihr auf die Seite der Königin zu rochen, dann habt ihr durch die Stärke eueren Bauern auf den rechten Flügel ein besseres Spiel.

# Fünftes Spiel.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = = | c7c5* |

* Er will bloß vertheidigungsweiße spielen, unb eure Bauern hindenn, sich in der Mitte festzusetzen. Er ist aber nicht am besten gespielt; denn durch seinen Zug, ist keiner Figur ein Ausgang verschaft.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 2 | f2f4 | = = | b8c6* |

* Er hätte euch nöthen können auf euern Zug den Gambis zu spielen, indem er nemlich seinen Königsbauern zwey Schritt gezogen hätte. Ihr dürftet nicht nehmen, ohne von seiner Königin ein gefährliches Schach zu bekommen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | g1f3 | = = | e7e6 |
| 4 | c2c3 | = = | d7d5 |

Ihr hättet auch ohne Nachtheil d2d4 spielen können,

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | e4e5 | = = | f7f5 |

Ein angegriffenen Bauern muß man meistens vorrücken.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | d2d4 | = = | g8h6* |

* Er hätte nicht gut gespielt, euern Bauern zu nehmen, weil euer Königinpferd desto leichter hätte spielen können.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | e1e3 | = = | d8b6 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 8 | d1d2 | = | = | h6f7* |

* Hätte er aber h6g4 gespielt, um euern Laufer zu wechseln, so hättet ihr den Laufer besser zurückgezogen, und den Spinger darauf fortgejagt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | d4c5 | = | = | f8c5 |
| 10 | c3c5 | = | = | b8c5 |

Ihr habt diese Umtauschung gemacht, um euern Königinspringer auch ins Spiel zu bringen, ohne einen Doppelbauern zu bekommen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | b1a3 | = | = | g7g6* |

* Er will euere Bauern trennen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | g2g3 | = | = | h7h5* |

* Er will euern Bauern trennen, und seinem Thurm freyes Spiel zu verschaffen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | h2h4 | = | = | g5f4 |
| 14 | g3f4 | = | = | h6g8 |
| 15 | f3g5 | = | = | f7h6* |

* Hätte er euern Springer genommen, so würdet ihr eure Bauern vereinigt haben.

| | | |
|---|---|---|
| 16 | a3c2 = = | h6g4 |
| 17 | c2d4 | |

Und so stehen die Spiele beynahe gleich. Weiß scheint aber mir eine vortheilhaftere Lage zu haben, indeme seine Bauern schon weiter avancirt sind.

# Sechstes Spiel.

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 1 | d2d4 = = | f7f5 |

* Er hättte auch sehr gut d7d5 spielen können, und hättet ihr dennoch c2c4 gespielt, oder den sogenannten Königin Gambit, so hätte er nehmen müssen, und nach der weiter unten vorgeschriebenen Art spielen müssen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 2 | e2e4 | = | = | g8f6 |
| 3 | b1c3 | = | = | d7d6 |
| 4 | c1f4 | = | = | c7c6 |
| 5 | e2e3 | = | = | d8e7 |
| 6 | g1f3 | = | = | f6h5 |
| 7 | f4g5 | = | = | h7h6 |
| 8 | g5h4 | = | = | g7g5 |
| 9 | f3d2 | = | = | h5f6 |
| 10 | h4g3 | = | = | e7e5 |

Und so stehen beide Spiele gleich, Schwarz zwar hat seine Bauern weiter vorgerückt.

# Zweytes Hauptstück.

## Die Gambitspiele.

Der wahre Ursprung des Worts Gambit ist unbekannt. Einige leiten es zwar von dem italienischen Worte her gambetto, gambettare. Dem sey, wie es wolle, so bleibt doch so viel gewiß, daß diese Spiele die interessanteste, unterhaltenste, und witzigste Spiele sind, die man eigentlich Aufopferungsparthien nennen sollte.

Wenn der Anfänger beym 2ten Zug den Bauer des Königslaufer 2 Schritt ziehet, nnd also umsonst nehmen läßt (versteht sich von selbst) wenn beyde Spieler beym ersteu Zug den Königsbauern 2 Schritt gezogen haben, so nennt man diese Spielart den Königsgambit. Spielen aber beyde Theile beym ersten Zug den Königinbauern 2 Schritt, und der Anfänger

also beym 2ten Zug den Bauer des Königin-laufers zwey Schritt, so heißt man es Gambit von der Game.

Man giebt diesem Bauer den Gegner umsonst, weil man alsdann seine Steine mit leichter Mühe ins Spiel bringt, und eine so starke Attaque über den Gegner bekommt, daß dieser bey seiner eingesperrten Lage der Steine nur mit größter Anstrengung einem großen Verlust oder gar dem Matt ausweichen kann. Ich will dadurch nicht behaupten, daß der, welcher Gambit giebt absolute gewinnen muß, so wenig wie der, welcher Gambit vertheidiget den Gewinn gewiß hat. Welches letztere viele grosse Spieler behaupten, wegen dem Bauern, den er mehr hat. Allein sie bedenken nicht, daß der Gambitspieler hingegen eine gute Stellung hat, und seine Figuren in Thätigkeit sind: wo des andern seine noch zurück, und im Ausgang sogar gehindert sind. —

Was ist also mehr entscheidender? eine zwar geringe Mannschaft, die aber beym Angriff alle ihre Schuldigkeit thun kann, oder die Menge der Mannschaft, die aber wegen der üblen Disposition weder zum Angriff noch Vertheidigung recht gebraucht werden kann.

Bey diesem unterhaltenden Spiele hat ein jeder gewiße Regeln zu beobachten, als:

## Der Gambitspieler.

1. Die Erfahrung zeigte, daß für den, welcher Gambit giebt, der Bauer und Laufer des Königs, noch mehr aber die Königin die wichtigste Steine sind. Diese muß er sorgfältig suchen zu erhalten, besonders aber die Königin. Doch giebt es Ausnahmen, wie es die Spiele zeigen werden.

2. Muß er beym Angriff keinen Zug versäumeu, oder dem feindlichen König Zeit lassen sich zu verbergen; dahero auf alle mögliche Art suchen die Rochat zu hindern, und sollte es auch manchmal eine Figur kosten.

3. Seine eigene Rochat muß man bald besorgen.

4. Suche man die feindliche Bauern auf der Königsseite bald zu trennen, wenn auch der eigene König dadurch entblößt wird,

sonst ist der Angriff bald zu Ende weil der Thurm unbrauchbar bleibt.

## Der Gambitvertheidiger.

1. Suche sorgfältig Stein um Stein, besonders aber den Königsbauern und Königslaufer des Feindes zu wechseln.

2. Setze er bey jeder Gelegenheit seine Königin der feindlichen entgegen.

3. Seye er besorgt, seine Rochat zu befördern.

4. Sollte der Gambitspieler viel aufopfern, um einen desto stärkeren Angriff zu erhalten, so mache man sich nichts daraus, wieder was zu verlieren, um nur ein freyeres Spiel zu bekommen, sonst lauft man Gefahr bey der eingesperrten Lage matt zu werden.

5. Hüte man sich so viel als möglich den König zu weit vorzurücken, um vielleicht eine Figur zu vertheidigen.

# Erster Abschnitt.

## Erstes Spiel.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = = | e7e5 |
| 2 | f2f4 | = = | e5f4* |

* Wenn er diesen Bauer nicht genommen haben würde, so sehet 2. Parthie im ten Abschnitt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | g1f3 | = = | g7g5* |

Einige spielen anstaet dieses Pferd den Laufer auf c4. Ich halte es für einen Fehler; denn er giebt mit der Königin Schach, und so ist euer Rochat gehindert, und der Thurm bleibt unbrauchbar.

* Er spielt gut, indem er mit diesem Bauern seinen vorderen vertheidiget; ob-

wohl er in anderen Parthien schlecht gespielt haben würde, diesen Bauern Anfangs 2 Schritt zu ziehen.

Hätte er aber seinen Bauern nicht vertheidiget, sondern hätte f8e7 oder g8e7 gespielt, so entstehen andere Parthien, sehet 2te und 3te Parthie.

4 f1c4 - - f8g7*

Dieser Laufer ist gut gespielt, weil er auf die schwache Seite des Königs zielet. Ueberhaupt sind diese 4 erste Züge der Weissen beynahe allezeit nothwendig.

* Dieser Laufer in anderen Parthien wäre hier schlecht gestellt, im Gambit ist er aber sehr gut. Würde er aber anstatt diesen Zug g5g4 gezogen haben, so sehet 4tes Spiel.

Würde er aber 2tens seinen Königin-Bauern einen Schritt gezogen haben, um seinen weissen Laufer Luft zu machen, so sehet erste Veränderung.

5 d2d4 - - h7h6*

Ihr hättet h2h4 spielen können, sehet 2te Veränderung.

* Dieser Zug ist noch nicht nöthig. Er würde besser gespielt haben d7d6, sehet 3te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | ihr rochet | = | = | d7d6 |
| 7 | g2g3 | = | = | f4g3 |
| 8 | c4f7† | = | = | e8f7* |

* Hätte er nicht genommen, so nehmet ihr zuerst seinen Bauern auf g3, und dann zöget ihr euern Laufer auf b3 zurück.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | f3e5† | = | = | f7e6 |

Wenn ihr mit dem Pferd den Bauern auf g5 genommen hättet, so würdet ihr schlecht gespielt haben, denn er zöge den König auf g6, und ihr hättet keinen Schach mehr.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | d1g4† | = | = | e6e7 |
| 11 | f1f7† | = | = | e7e8 |
| 12 | g4h5 | | | |

Und so mag er spielen was er will, so verliert er die Parthie, weil er beym 5ten Zug unnöthig gespielt hat, auch beym 7ten Zug hätte er besser spielen können.

# Erste Veränderung.

Beym 4ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | f1c4 | = = | d7d6 |
| 5 | c2c3 | = = | c8g4* |

Diesen Zug macht ihr, damit er nicht seinen Laufer dem eurigen entgegen setzen kann, dann ihr würdet ihn nehmen, und dann die Königin auf b3 spielen, und so müßtet ihr einen Hauptbauern gewinnen, indem 3 angegriffen sind.

* Würde er aber anstatt diesen Zug g5g4 gezogen haben, so sehet erstes Supplement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | d2d4 | = = | c7c6 |
| 7 | rochet | = = | h7h6* |

* Er hatte besser gespielt anstatt die-

ſten Zug, wenn er den weiſſen Laufer auf h 5 geſpielt hätte, ſehet zweytes Supplement.

8 g2g3 = = f4g3*

Ihr wollt ſeine Bauern trennen, um den Thurm thätig zu machen.

* Er nimmt, weil ſein Bauer doppelt angegriffen iſt, denn würde er auch wirklich d6d5 ſpielen, ſo würdet ihr nehmen, dann mit dem Laufer Schach geben, und ſo hättet ihr doch ſeinen Bauern gewonnen.

9 c4f7† = = e8f7*

* Würde er nicht nehmen, ſo nehmet ihr zuerſt ſeinen Bauern auf g3, und ziehet ihr euern Laufer auf b3 zurück.

10 d1b3† = = d6d5*

* Wenn er mit dem König, wo immer hin, gegangen wäre, ſo müßtet ihr das Pferd auf e5 ſpielen, und ſo würdet ihr eure Figur ſammt einer guten Stellung wieder gewinnen, oder er würde gar matt werden.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 11 | b3b7† | = = | b8d7 |
| 12 | f3e5 | | |

Und so gewinnt ihr eine Figur wieder, und habet noch immer einen starken Angriff.

# Erstes Supplement

## zu dieser Veränderung.

### Beym 5ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 5 | c2c3 | = = | g5g4* |

* Dieser Zug scheinet mir sehr fehlerhaft, weil die Stärke der verbundenen Bauern aufhört.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | ihr rochet | = = | g4f3 |

Ihr gebet dieses Pferd dahin, weil dadurch seine Bauern getrennt werden.

7 d1 f3 = = d8 f6*

* Er will, wenn ihr seinen Bauern nehmen solltet, die Königin nach vorgeschriebener Regel wechseln.

8 d2 d4 = = f8 h6
9 g2 g3 = = g8 e7
10 g3 f4 = = h8 g8†
11 g1 h1 = = c8 e6
12 e4 e5 = = d6 e5
13 d4 e5 = = f6 f5
14 c4 c6 = = f5 e6*

* Würde er mit dem Bauer anstatt der Königin genommen haben, so nehmet ihr auch seine Bauern auf b7.

15 f3 b7 = = e6 c6†*

* Er spielt nach der Regel, die Königin zu wechseln.

16 b7 c6 = = b8 c6
17 b1 a3

Und so stehen beyde Spiele ziemlich gleich. Weiß hat zwar eine Figur weniger, hat aber dafür 2 Bauern in der Mitte, und eine gute Stellung.

# Zweytes Supplement

## zu dieser Veränderung.

Bey 7ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 7 | ihr rochet = = | g4h5* |

* Dieß ist ein guter Zug; denn erstlich vertheidiget er seinen Lauferbauern, und sperrt zugleich euer Pferd.

| | | |
|---|---|---|
| 8 | d1b3 = = | b7b6* |

* Würde er seine Königin e7 gezogen haben, so müßtet ihr mit dem Pferd seinen Bauern auf g5 nehmen, nimmt er

wieder, so nehmet ihr mit der Königin den Bauer auf b 7 und darauf den Thurm.

9 f3g5 = = d8g5

Ihr opfert eine Figur auf, um die Bauern zu trennen, und euern Thurm in Thätigkeit zu bringen.

12 c1f4 = = g5g7*

*Würde er die Königin e7 oder g6 gespielt haben, so müßtet ihr mit euerm schwarzen Laufer seinen Königinbauern nehmen, und ihr würdet allezeit wenigstens drey Bauern für eine Figur gewinnen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c1f4 | = | g5e7 |
| f4d6 | = | e7d6 |
| c4f7† | = | h5f7 |
| b3f7† | = | e8d8 |

Nun könntet ihr seinen Laufer gleich nehmen und ihr behaltet drey Bauern für eine Figur, oder noch besser, spielt ihr die Königin auf b7 und bekommt einen Thurm.

13 b1d2

Und so stehen beyde Spiele gleich nach meiner Meynung. Schwarz hat eine Figur mehr, aber eine eingesperrte Lage, und nirgends eine sichere Rochat, auch ist es immer dem Angriff noch ausgesetzt.

# Zwote Veränderung.

## Beim 5ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 5 | h2h4 | = = | h7h6* |

Indeme ihr diesen Bauern ziehet, nöthiget ihr euern Gegner seinen Bauer mit dem Thurmbauer zu vertheidigen, und durch diesen Zug hättet ihr seinen Springer eingeschlossen; denn würde er ihn e7 spielen, so nehmet ihr seinen Bauer auf g5.

* Hätte er anstatt diesem Zug f7 f6 gespielt, so müßtet ihr mit euerm Pferd den Bauern auf g5 nehmen, denn mit der Königin Schach geben, und so würdet ihr gewinnen. Hätte er aber 2tens g5 g4 gespielt, so sehet 1tes Supplement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | d2 d4 | = = | d7 d6 |
| 7 | c2 c3 | = = | c7 c6 * |

* Hätte er aber c8 e6 oder c8 g4 gespielt, so würde er das Spiel verlieren, sehet 2tes und 3tes Supplement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | d1 e2 | = = | c8 g4 * |

* Jetzt kann er ohne Gefahr seinen Laufer hieher setzen, da ihr eure Königin nicht mehr b3 ziehen könnet, um den Laufer zu verdoppeln.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | g2 g3 | = = | f4 g3 |
| 10 | h4 g5 | = = | h6 g5 |
| 11 | h1 h8 | = = | g7 h8 |
| 12 | c1 g5 | = = | h8 f6 * |

* Er hätte schlecht gespielt, wenn er euer Pferd oder euern Laufer genommen hätte.

| Züge | Weiſſe | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 13 | g5f6 | = | = | d8f6 |
| 14 | b1d2 | = | = | b8d7 |
| 15 | rocht auf Königinſeite | | | rocht eben ſo |
| 16 | d1g1 | = | = | f6f4 |
| 17 | e2g2 | | | |

Und ſo geht der Bauer verlohren, und beyde Spiele ſtehen dann gleich.

# Erſtes Supplement

## zur zwoten Veränderung.

Beim fünften Zug der Schwarzen.

| Züge | Weiſſe | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | h2h4 | = | = | g5g4 |
| 6 | f3g5 | = | = | g8h6 |
| 7 | d2d4 | = | = | f7f6 |
| 8 | c1f4 | = | = | d7d6* |

* Nehmen dürfte er euer Pferd nicht, ohne nicht wieder eine Figur zu verlieren.

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 9 | c1c8 | f6g5 |
| 10 | h4g5 | h6g8 |
| 11 | d1b3 | d8e7 |
| 12 | b1d2 | e7f8 |
| 13 | rocht auf seine Seite. | |

Und so steht weiß gewiß viel besser.

---

# Zwotes Supplement

## der zwoten Veränderung.

### Beim 7ten Zug der Schwarzen.

---

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 7 | c2c3 | c8g4 |
| 8 | d1b3 | g4h5 |
| 9 | h4g5 | h6g5 |
| 10 | h1h5 | h8h5 |
| 11 | c4f7† | |

Und so geht sein Thurm verlohren, folglich das Spiel.

# Drittes Supplement

## zur zweyten Veränderung.

### Beim siebenten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | c2c3 | = | = | c8e6 |
| 8 | c4e6 | = | = | f7e6 |
| 9 | d1b3 | = | = | d8e8 |
| 10 | h4g5 | = | = | h6g5 |
| 11 | h1h8 | = | = | g7h8 |
| 12 | f3g5 | = | = | e8e7 |
| 13 | c1f4 | = | = | b8c6 |
| 14 | b1d2 | = | = | a7a5* |

*Er will seinem Thurm Platz machen.

15 rocht auf Königinseite.

Und so stehen die Weissen viel besser, und müssen in wenig Zügen gewinnen.

# Dritte Veränderung

## Beim fünften Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d2d4 | = | = | d7d6* |

* Er spielt gut, er verschaft seinem Laufer einen Ausweg.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | rochet | = | = | c8g4 |
| 7 | c2c3 | = | = | g4h5* |

* Er spielt diesen Laufer gut, um seinen Lauferbauern zu vertheidigen, und zugleich doch euer Pferd zu sperren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | d1d3 | = | = | h7h6* |

* Und so stehen beyde Spiele gleich. Schwarz muß trachten seine Pferd herauszubriugen, dann zu rochen, so stehet es besser.

# Zweytes Spiel.
## oder
## das sogenannte Kunninghams-Gambit.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f2f4 | = | = | e5f4 |
| 3 | g1f3 | = | = | f8e7 |
| 4 | f1c4 | = | = | e7h4† |

Ihr hättet auch h2h4 spielen können, um das Schach zu hindern, wäre auch gut gewesen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | g2g3 | = | = | f4g3 |
| 6 | rochet | = | = | g3h2† |
| 7 | g1h1 | = | = | h4f6* |

Ihr nehmet seinen Bauern nicht, weil er euch ohne dieß gewiß ist, unterdessen aber eure eigene Schutzwehr ist.

* Wenn er anstatt f6, e7 den Laufer gezogen hätte, würdet ihr bald gewinnen, sehet erste Veränderung.

Hätte er aber den Laufer stehen lassen, und hätte etwas anders gezogen, oder aber das Pferd auf h6, so sehet zweyte Veränderung.

8 e4e5 = = d7d5*

* Würde er seinen Laufer nicht preiß geben, sondern hätte ihn weiter gezogen, so müßtet ihr mit dem Laufer seinen Bauern auf f7 nehmen und würdet bald gewinnen.

9 e5f6 = = g8f6*

* Er dürfte euern Laufer nicht nehmen, sonst würde er den Thurm verlohren haben.

10 c4b3 = = c8e6
11 d2d3 = = h7h6*

Ihr ziehet diesen Bauer nur einen Schritt, damit er sein Pferd nicht e4 spielen kann.

* Dieß ist ein sehr guter Zug; denn er verhindert euch dadurch, den Königs-

springer mit euerm Laufer anzugreiffen. Und dadurch würdet ihr Gelegenheit bekommen, seine Bauern zu trennen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | e1f4 | = | = | c7c5 |
| 13 | f4h2 | = | = | b8c6 |
| 14 | b1d2 | = | = | f6g4* |

* Er will euern Laufer wechseln, der ihm am meisten hinderlich ist, wenn er auf die Seite der Königin rochen wollte.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15 | d1c2 | = | = | g4h2 |
| 16 | c2h2 | = | = | d8b8* |

Die Königin ersetzt euern Laufer wieder.

* Er will wechseln, obwohl es derjenige selten thun soll, der eine Figur weniger hat. Allein hier verläßt er sich auf seine drey Bauern, und solltet ihr nicht tauschen, so möchte er gerne seine Königin auf d6 ziehen, um alles zu vertheidigen.

# Erste Veränderung.

Beim siebenten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 7 | g1h1 | = = | h4e7 |
| 8 | c4f7† | = = | e8f7* |

* Wenn er anstatt zu nehmen f8 gezogen haben würde, so sehet Supplement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | f3e5† | = = | f7e6* |

* Würde er den König e8 gezogen haben, so verlöre er die Königin, wie jetzo.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | c5f7 | | |

Und so geht Königin verlohren, denn will er sie fortziehen, so giebt eure Königin auf g4 Schach und matt.

# Supplement

## zu dieser Veränderung.

### Beim achten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | c4f7† | = | = | e8f8 |
| 9 | f7b3 | = | = | g8f6 |

Anstatt diesen Zug hättet ihr einen bessern gehabt, nemlich f3e5 sehet Zusatz zu diesem Supplement.

| | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | e4e5 | = | = | d7d5* |

* Sein Pferd muß er geben, denn wollte er es fortziehen, so wäre der aufgedekte Schach, und eine Figur doch verlohren.

| | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | e5f6 | = | = | e7f6 |
| 12 | d2d4 | = | = | c8g4 |
| 13 | d1d3 | = | = | b8c6 |

14 c2c3

Und so stehen die Parthien ziemlich gleich, weiß hat eine Figur zwar mehr, hingegen 2 Bauern weniger.

# Zusatz
# zu diesem Supplement.

Beim 9ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 9 | f3e5 | = | = | g8f6 |
| 10 | f7b3 | = | = | d8e8* |

*Er ziehet die Königin fort, damit ihr nicht Königin und Thurm Schach geben könnet mit dem Pferd.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | e5f7 | = | = | h8g8 |
| 12 | e4e5 | = | = | d7d5* |

* Würde er sein Pferd weggezogen haben, so würde er durch das aufgedeckte Schach seine Königin verlieren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | e5f6 | = | = | g7f6 |
| 14 | b3d5 | = | = | c8g4 |
| 15 | d1e1 | = | = | g4h5 |
| 16 | d2d4 | = | = | h5f7 |
| 17 | c1h6† | = | = | g8g7 |
| 18 | b1c3 | = | = | f7d5 |
| 19 | c3d5 | = | = | e8f7 |
| 20 | d5e7 | = | = | f7e7 |
| 21 | e1e7 | = | = | f8e7 |
| 22 | h6g7 | | | |

Und so muß Weiß in der Folge durch die Uebermacht eines Thurms und einer sehr guten Stellung gewinnen.

# Zwote Veränderung.

Ebenfalls beim siebenten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 7 | g1h1 | = = | g8h6* |

* Er ziehet dieses Pferd, um seinen Lauferbauern zu beschützen. Hätte er aber was anders gezogen, z. B. Königin e7 und was immer, so nehmet ihr seinen Lauferbauern mit euerm weissen Laufer, nimmt er wieder, so nehmet ihr seinen schwarzen Laufer.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | d2d4 | = = | er rocht* |

* Hätte er aber was anders gespielt zum Beyspiel d7d6, so nehmet ihr ihm dennoch sein Pferd.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | c1h6 | = = | g7h6 |

10 f3h2

Und so hat Weiß zwar 2 Bauern weniger, hat aber eine unvergleichliche Stellung, und den Gewin auf seiner Seite.

# Drittes Spiel.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = = | e7e5 |
| 2 | f2f4 | = = | e5f4 |
| 3 | g1f3 | = = | g8e7 |
| 4 | d2d4 | = = | e7g6 |

Sonst ist der 4te Zug des Gambitspielers gewöhnlich der Königslaufer. Im gegenwärtigen Falle aber nöthiget ihr ihn sein Pferd g6 zu spielen, und sein Bauer bleibt also nur einmal vertheidiget.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | f1c4 | . | . | d7d6* |

*Er ziehet so, um seinen weissen Laufer einen Ausgang zu verschaffen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | ihr rochiret | . | . | c8g4* |

* Würde er aber diesen Laufer nur c6 gespielt haben, so sehet erste Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | h2h3 | . | . | g4h5 |
| 8 | g2g3 | . | . | f4g3* |

Ihr spielt sehr gut, obwohl ihr euern König entblößt, aber beym Gambit muß es so seyn, um nur seine Bauern zu trennen, und den eigenen Thurm thätig zu machen, und also den Angriff völlig zu bekommen.

*Würde er aber anstatt diesen Bauern euer Pferd mit dem Laufer genommen haben, so sehet 2te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | c4f7† | . | . | e8f7* |

Diese Figur müßt ihr geben um seine

Rochat zu hindern, um den Angriff desto stärker zu erhalten.

* Wenn er anstatt zu nehmen d7 gezogen hätte (denn c7 dürfte er ohne Königin verlieren zn wollen nicht spielen) so sehet 3te Veränderung.

10 f3g5† - - f7e8
11 d1h5

Und so habt ihr eure Figur zurück, und greiffet zugleich seinen Thurmbauern zweyfach an, auch bleibt euch sein Bauer auf g 3 gewiß, habet dabey den Angriff noch immer, und eine vortheilhafte Stellnng, also auch ein besseres Spiel.

# Erste Veränderung.

## Beim 6ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 6 | ihr rochiret | = | = | c8c6* |

* Er setzt nach der Regel seinen Laufer dem eurigen entgegen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | c4d3 | = | = | f8e7* |

* Durch diesen Zug setzt er sich in die Lage rochen zu können, auch wenn es nöthig ist, seinen Bauern auf f4 nochmal zu vertheidigen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | b1c3 | = | = | er rochiret |
| 9 | c3e2 | = | = | e7g5 |
| 10 | f3g5 | = | = | d8g5 |

Ihr nehmet seinen Laufer, weil dadurch sein Bauer 3mal angegriffen wird.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | e2f4 | = | = | g6f4* |

* Den weissen Laufer will er nicht verlieren, und zurück will er ihn auch nicht ziehen, er wechselt also zuerst.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | c1f4 | = | = | g5e7* |

* Und so stehen beide Spiele gleich. Weiß scheinet freylich einen kleinen Vortheil zu haben, indeme er seinen Thurm frey hat.

# Zwote Veränderung.

## Beim 8ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 8 | g2g9 | = | = | h5f3 |
| 9 | d1f3 | = | = | d8g5 |
| 10 | g1h1 | = | = | g5g3 |

Wenn ihr seinen Bauern mit dem

Laufer gleich genommen hättet, so würde er alles gewechselt haben. Ihr würdet det zwar euern Gambitbauern wieder gewonnen haben, aber nicht die beste Stellung gehabt haben.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | f3g3 | = = | f4g3 |
| 12 | c4f7† | = = | e8d8 |
| 13 | f7g6 | = = | h7g5 |

Ihr nehmet sein Pferd, um ihm einen Dppelbauern zu machen.

14 h1g2

Und so stehen beide Spiele ziemlich gleich. Weiß hat den zwar geringen Vortheil, daß es mehr verbundene Bauer, und zwar in der Mitte auch keinen Doppelbauern hat.

# Dritte Veränderung

Beym 9ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 9 | c4f7† | = = | e8d7* |

* Er nimmt nicht, um keinen aufgedeckten Schach zu bekommen, und e7 dürfte er den König nicht ziehen, denn er würde, da ihr mit dem Laufer Schach gäbet, die Königin verlieren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | f3e5† | = = | g6e5* |

* Würde er aber mit dem Bauern nehmen, so sehet erstes Supplement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | d1h5 | = = | e5f7* |

* Sein Pferd muß, da es angegriffen ist, weiter springen, und wo es immer hingehet, wenn es nicht den Laufer

nimmt, so giebt Königin auf f5 Schach, und der schwarze Laufer matt.

12 f1f7† = = f8e7*

Ihr nehmet besser mit dem Thurm, als mit der Königin, weil er dadurch seine Königin zum wechseln anbieten kann.

* Würde er den König c6 gespielt haben, so sehet 2tes Supplement. — Hätte er aber ihn c8 gespielt, so sehet 3tes Supplement.

13 c1g5 = = h8e8*

* Mit seinem Pferd dürfte er nicht c6 spielen, weil ihr es wieder forttreibet mit dem Bauer auf d4.

14 h5g4† = = d7c6
15 d4d5† = = c6b6
16 g5e3† = = c7c5
17 f7g7 = = e8h8

Ihr hättet zwar, da ihr Schach gebet mit dem schwarzen Laufer, und er den Bauern vorsetzt, ihn im Vorbeygehen nehmen können.

18 b2b4 = = b8d7

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 19 | g4e6 | = | = | h8e8 |
| 20 | b4c5† | = | = | d7c5 |
| 21 | b1c3 | | | |

Und so muß Weiß gewinnen. Alle Figuren kommen zum Angriff.

# Erstes Supplement

## zu dieser Veränderung.

### Beym 10ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | f3c5 | = | = | d6e5 |
| 11 | d1h5 | = | = | f8e7* |

* Er zieht den Laufer, damit, wenn ihr seinen Springer nehmen solltet, er mit dem Bauer ohne Thurm zu verlieren, wieder nehmen kann.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 12 | d4e5 | = | = | d7c6* |

Durch diesen Zug drohet ihr König und Königin mit dem Thurm zu geben.

* Würde er den König c8 gespielt haben, so müßtet ihr mit dem Thurm dennoch Königin geben, er müßte sie auf f8 spielen, und eure Königin gebe auf f5 matt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | f7g6 | = | = | h7g6 |
| 14 | h5g6† | = | = | c6b5 |
| 15 | a2a4 | | | |

Und so wird ein mittelmäßiger Spieler den schwarzen König matt machen können.

# Zweytes Supplement

## Bey 12ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 12 | f1f7† | = | = | d7c6 |
| 13 | d4d5† | = | = | c6b6 |
| 14 | e1e3† | = | = | b6a6* |

* Würde er den Bauer auf c7 vorgesetzt haben, so nehmet ihr ihn im Vorbeygehen, und es bleibt der nemliche Schach.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15 | h5e2† | = | = | b7b5 |
| 16 | a2a4 | | | |

Und so muß Weiß gewinnen.

# Drittes Supplement.

Ebenfalls beim 12ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 12 | f1f7† | = = | d7c8 |
| 13 | c1g5 | = = | f8e7* |

Würde er seine Königin e8 gezogen haben, so nehmet ihr den Bauer auf c7 und ist Schach darbey, und so gienge seine Königin verlohren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14 | f7e7 | | |

Und so muß Weiß, da es eine Figur mehr hat gewinnen.

# Viertes Spiel.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f2f4 | = | = | e5f4 |
| 3 | g1f3 | = | = | g7g5 |
| 4 | f1c4 | = | = | g5g4* |

* Diesen Zug machen große Spieler, wenn sie den Gambit vertheidigen. Ich halte ihn fehlerhaft, da er keine Figur noch im Spiele hat.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | f3e5 | = | = | d8h4† |

Ihr hättet anstatt diesen Zug rochen sollen, euer Pferd geben, denn dadurch wären seine Bauern getrennt worden, und euer Thurm konnte wirken. Obwohl ihr auch auf diesen Zug keinen Nachtheil habt.

Züge Weisse Schwarze

6 e1f1 . . g8f6*

* Er hätte auch diesen Springer h6 gut spielen können, um die zwey Bauern auf f7 und g4 zu vertheidigen.

7 d1e1 . . h4e1*

Ihr hättet auch mit dem weissen Laufer Schach geben können, sehet erste Veränderung.

* Hätte er anstatt eure Königin zu nehmen den Bauer auf g 4 vorgezogen, so hättet ihr ihm mit dem Laufer sogleich den Bauer auf f7 nehmen, Schach geben, und hierauf euern Springer auf das 3te Feld des Laufers eures Königs stellen müssen.

8 f1e1 . . f6e4*

* Wenn er anstatt euern Bauern mit seinem Springer zu nehmen, den Königinbauer auf euern Springer gezogen hätte; so hättet ihr dagegen den Bauer des Königslaufers mit dem Pferd nehmen müssen, und eure beide Steine gegen

zwey Bauern und einen Thurm aufopfern müssen, sehet 2te Veränderung.

9 c4f7† = = e8c7*

* Im Fall er seinen König d8 gezogen hätte; so hättet ihr den Laufer zurückziehen müssen, um ihm mit euerm Springer ein doppeltes Schach zu geben, oder zu machen, daß er um einen Zug zu kurz käme.

10 f7b3 = = e4f6*

In dieser Stellung müßt ihr entweder einen Bauer gewinnen, oder die Auswechslung des Thurms gegen den Springer erhalten.

* Wenn er den Königinbauern einen Schritt gezogen hätte, so müßtet ihr euer Pferd auf f7 spielen, zöge er den Thurm g8, so nehmet ihr mit dem Pferd seinen Königinbauern.

11 d2d4 = = d7d6
12 e5d3 = = f4f3*

Ihr würdet schlecht spielen, wenn ihr mit dem Pferd seinen Thurm angreiffen

würdet, weil ihm der Rückweg abgeschnitten würde.

* Er zieht diesen Bauer vor, weil er ihn nicht länger unterstützen kann. Und ihr müßt ihn nehmen, und der andere gehört ohne dieß euch, weil ein jeder einzelne Bauer verlohren geht.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | g2f3 | = | = | g4f3 |
| 14 | e1f2 | = | = | c8g4 |
| 15 | c1g5 | = | = | b8d7 |
| 16 | b1d2 | = | = | a8e8* |

* In dieser Stellung haben die Weissen ganz gewiß den Vortheil auf ihrer Seite, da ihre Steine besser, als die der Schwarzen geordnet sind.

# Erste Veränderung.

Beim 7ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | c4f7 | = | = | e8e7 |
| 8 | f7b3 | = | = | d7d5* |

Ihr seyd genöthibei diesen Laufer zurück zu ziehen, sonst würde er euer Pferd mit dem Königinbauer angreiffen.

* Wenn er den Bauer eures Königs mit seinem Springer genommen hätte, so hättet ihr eure Königin auf das Feld eures Königs ziehen, und den Tausch anbieten müssen; dieses würde euer Spiel in den Vertheidigungsstand setzen. Hätte er aber, anstatt diesen Bauern vorzurücken, seinen Springer auf h 5 gesetzt, so müßtet ihr ihm den Bauer auf g 4 mit der Königin nehmen, ihn sodann

mit seinem Springer ein Schach dem König und Thurm geben lassen, mit euern Bauer seinen Springer nehmen, und euern Thurm aufopfern, und so würde eure Stellung sehr gut seyn.

9 e5f7 = = h8g8
10 e4e5

Diesen Zug müßt ihr machen um eurer Pferd aus dem Gedräng zu bringen. Und dann stehen beide Spiele ziemlich gleich.

---

# Zwote Veränderung.

Beim achten Zug der Schwarzen.

---

Züge Weisse Schwarze
8 f1e1 = = d7d6*

* Wenn er anstatt dieses Zugs, den

Springer der Königin auf c6 gespielt haben würde, so müßtet ihr ihn nehmen mit euerm Springer, und dann euern Königinbauern vertheidigen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | e5f7 | = | = | d6d5 |
| 10 | c4d5 | = | = | f6d5 |
| 11 | f7h8 | = | = | d5f6* |

* Er hätte auch diesen Springer b4 spielen können, dann aber hättet b1a3 ziehen müssen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | d2d3 | = | = | f8g7 |
| 13 | c2c3 | = | = | g7h8* |

Dieser Zug ist nothwendig, weil er sonst mit seinem Springer seinen Königsbauern genommen hätte, und dann euern Springerbauer mit dem Laufer, wenn ihr nemlich euern schwarzen Laufer fort gezogen hättet.

* Er hätte auch seinen Gambitbauern unterstützen können; jedoch nur auf zwey oder drey Züge.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14 | c1f4 | = | = | c7c6 |

15 b 1 d 3

In dieser Stellung müßt ihr den König unter die Bauern vorrücken, und ihr habet ein gutes Spiel.

## Dieses
# nemliche Gambit
## auf eine andere Art.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f2f4 | = | = | e5f4 |
| 3 | g1f3 | = | = | g7g5 |
| 4 | f1c4 | = | = | g5g4 |
| 5 | f3e5 | = | = | d8h4† |

Ihr sollet dieß Pferd nehmen lassen, und rochen, wie schon oben gesagt.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 6 | e1f1 | = = | g8h6* |

* Nur vertheidigt er beide seiner angegriffene Bauern.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | d2d4 | = = | d7d6 |
| 8 | e5d3 | = = | f4f3* |

* Da er diesen Bauer nicht mehr vertheidigen kann, so ziehet er ihn lieber vor.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | g2g3 | = = | h4h3†* |

* Schwarz würde besser thun, anstatt Schach zu geben, die Königin zurückzuziehen, denn jetzt ist sie in Gefahr.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | f1e1 | = = | h3g2 |
| 11 | d3f2 | | |

Und darnach c4f1 so gienge die Königin verlohren.

# Zweyter Abschnitt.

## Gambit der Königin.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | d2d4 | = = | d7d5 |
| 2 | c2c4 | = = | d5c4 |
| 3 | e2e4 | = = | e7e5* |

Beym Gambit des Königs ist allezeit der Pferdsprung der 3te Zug, um das Schach geben der Königin zu hindern, allein beim Gambit der Dame ist dieser Bauer der beste Zug, und zwar 2 Schritt, denn würdet ihr ihn nur einen Schritt gezogen haben; so würde euer Gegner den Laufer eurer Königin die Hälfte des Spiel hindurch eingeschlossen halten.

* Wenn er anstatt diesen Bauer zu spielen den Gambitbauern vertheidiget

hätte, so würde er das Spiel verlieren, sehet erste Veränderung. Würde er aber weder das eine noch das andere thun, so müßtet ihr den Lauferbauern 2 Schritt ziehen, um 3 Bauern in einer Reihe an der Spitze zu haben.

4 d4d5 = = f7f5*

Wenn ihr anstatt diesen Bauer vorzurücken seinen Königsbauern genommen hättet, so hättet ihr den Vortheil verlohren, sehet 2te Veränderung.

* Hätte er was anders gespielt, so hättet ihr abermahl Gelegenheit gehabt, euern Lauferbauern zwey Schritt ziehen zu können.

5 b1c3 = = g8f6
6 f2f3 = = f8c5
7 c3a4 = = c5g1

Ihr wollt seinen Königslaufer nach der vorgeschriebenen Regel wechseln, oder ihn weiter jagen.

8 h1g1 = = rochet*

* Wenn er anstatt zu rochen, seinen

Gambitbauern vertheidiget haben würde, so verlöre er das Spiel.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | a4c3 | = | = | f5e4 |
| 10 | f1c4 | = | = | e4f3 |

Wenn ihr seinen Bauern mit dem eurigen wieder genommen hättet, so würdet ihr schlecht gespielt haben, sehet 3te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | g2f3 | = | = | e8f5 |
| 12 | c1e3 | = | = | b8d7 |
| 13 | d1d2 | = | = | d7b6 |
| 14 | e3b6 | = | = | a7b6 |

16 ihr rocht auf Königinseite.

In dieser Stellung stehen beide Spiele gleich. Die Figuren der Weissen sind freylich mehr frey, und zum Angriff bereit, scheinet also einen kleinen Vortheil zu haben.

Ueberhaupt kommen keine so interessante und unterhaltende Parthien heraus wie beym Gambit des Königs; wie bey dem Gambit der Dame. Der Angriff wird auf jene Seite eigentlich gemacht, wo der König nicht stehet.

# Erste Veränderung.

## Beim 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c2c4 | = | = | b7b5* |

* Wie schon oben gesagt, in diesem Gambit ist es nicht nöthig, den Gambitbauern zu vertheidigen dieser Zug ist also Fehlerhaft.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | a2a4 | = | = | c7c6* |

* Würde er anstatt diesen Zug, entweder euern Bauer genommen haben, oder 2tens seinen Laufer auf b7 gestellt, so sehet 1tes und 2tes Supplement.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | b2b3 | = | = | c4b3 |
| 6 | a4b5 | = | = | c6b5 |
| 7 | f1b5† | = | = | c8d7 |
| 8 | d1b3 | = | = | d7b5 |
| 9 | b3b5† | = | = | d8d7 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 10 | b5 d7 | = | = | b8 d7 |
| 11 | f2 f4 | = | = | e7 e6 |
| 12 | g1 f3 | | | |

Und so steht gewiß das weisse Spiel besser. In gegenwärtiger Stellung ist die Rochat für die Weissen nicht nothwendig, da die Königin schon ausser Spiel ist. Der König kann gleich mit den Bauern vorrücken.

# Erstes Supplement

## zu dieser Veränderung.

Beim vierten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | a2 a4 | = | = | b5 a4 |
| 5 | d1 a4† | = | = | d8 d7 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 6 | a4d7 | = | = | c8d7 |
| 7 | f1c4 | | | |

Ihr hättet zwar diesen Bauer vor einem Zug schon mit der Königin nehmen können, allein da ihr gewechselt habt, und nun mit dem Laufer nehmet, so bringet ihr eine Figur mehr ins Spiel, befördert desto leichter eure Rochat, obwohl diese nicht mehr so nöthig ist. Weiß stehet dahero besser.

## Zweytes Supplement

Ebenfalls beim vierten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | a2a4 | = | = | c8d7 |
| 5 | a4b5 | = | = | d7b5 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 6 | b2b3 | = | = | e7e6 |
| 7 | b3c4 | | | |

Und so stehen die weissen Steine gewiß besser, besonders, wenn ihr jetzt, nachdeme er seinen Laufer zurückgezogen haben wird, euern Bauern des Königslaufers zwey Schritt ziehet, dann mit den Figuren heraus kommet, so stehet ihr unvergleichlich.

# Zwote Veränderung

Beim 4ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | d4e5 | = | = | d8d1 |
| 5 | e1d1 | = | = | c8e6 |
| 6 | f2f4 | = | = | g7g6* |

* Er ziehet diesen Bauer, damit ihr nicht euren Lauferbauern f 5 ziehen könnet.

7 b1c3 = = b8d7
8 h2h3 = = h7h5*

Ihr zieht diesen Bauer, um dann mit dem Springerbauern zu avanciren, und seinen Lanfer wegzutreiben.

* Er spielt gut, er hindert euch in euern Vorhaben.

9 c1e3 rocht auf die Königinseite.
10 d1c2 = = f8c5*

Ihr habt die Rochat, da euer König schon gegangen ist verlohren, und müßt dahero Züge verlieren, um zu rochen.

* Er setzt mit Recht seinen Königslaufer euern Königinlaufer entgegen, obwohl die Regel ist, den Königslaufer suchen zu erhalten. Allein im gegenwärtigen Falle, wo der König auf seine Seite nicht gerochet hat, ist der Königinlaufer von grösserer Wichtigkeit.

11 e3c5 = = d7c5
12 g1f3 = = c7c6*

* Er will durch diesen Zug hindern, daß euer Pferd nicht d 5 kann.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13 | f3g5 | = = | b7b5* |

Ihr sucht seinen Laufer zu wechseln.

* Er sucht seinen vorderen Bauer gleich wieder zu vertheidigen, da er siehet, daß ihr seinen Laufer nehmen werdet. — Und er stehet gewiß besser wie ihr, weil seine Bauern auf euern König schon so stark anrücken.

# Dritte Veränderung.

Beim 8ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 8 | h1g1 | = = | b7b5 |
| 9 | a4c5 | = = | er rochiret |
| 10 | a2a4 | = = | b8a6 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 11 | c5a6 | = | = | c8a6 |
| 12 | a4b5 | = | = | a6b5 |
| 13 | b2b3 | = | = | f5e4 |
| 14 | b3c4 | = | = | b5d7 |
| 15 | c1g5 | = | = | e4f3 |
| 16 | g2f3 | = | = | g8h8 |
| 17 | f1d3 | = | = | h7h6 |
| 18 | h2h4 | = | = | h6g5 |
| 19 | h4g5 | = | = | f6h5 |
| 20 | d3g6 | = | = | h5f4 |
| 21 | d1c2 | = | = | f4g6 |
| 22 | c2g6 | = | = | d7f5 |
| 23 | g6h5 | = | = | h8g8 |
| 24 | g5g6 | = | = | f5g6 |
| 25 | h5g6 | = | = | d8f6 |
| 26 | a1a6 | = | = | f6g6 |
| 27 | a6g6 | = | = | f8f7 |
| 28 | e1e2 | = | = | a7a5 |
| 29 | g6e6 | = | = | a5a4 |
| 30 | e6e5 | = | = | a4a3 |
| 31 | g1a1 | = | = | a3a2 |
| 32 | e5e3 | = | = | f7f6 |
| 33 | e2d3 | = | = | a8a3† |
| 34 | d3e4 | = | = | a3c3 |
| 35 | e4e3 | = | = | f6a6 |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 36 | c3 d4 | = = | g8 f7 |
| 37 | d4 c3 | = = | a6 a3† |
| 38 | c3 b4 | = = | a3 f3 |
| 39 | a1 a2 | = = | f7 f7 |
| 40 | c4 c5 | = = | g7 g5 |
| 41 | a2 a7 | = = | e7 d8 |
| 42 | b4 b5 | = = | g5 g4 |
| 43 | b5 c6 | = = | f3 f5† |
| 44 | d5 d6 | = = | c7 d6 |
| 45 | c5 d6 | = = | d8 e8 |
| 46 | a7 g7 | = = | f6 h6 |
| 47 | c6 c7 | | |

Und so geht der Bauer zur Dame.

# Vierte Veränderung.

## Beim 10ten Zug der Weissen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 10 | f3e4 | = | = | f6e4 |
| 11 | e3e4 | = | = | d8h4† |
| 12 | e4g3 | = | = | c8g4 |
| 13 | f1e2 | = | = | h4h2 |
| 14 | g1f1 | = | = | f2g3† |
| 15 | e1d2 | = | = | b8d7 |
| 16 | f1f8 | = | = | a8f8 |
| 17 | d1e1 | = | = | f8f2 |

Und er gewinnt wieder eine Figur, also auch das Spiel.

# Zweytes Spiel.

## Wenn der angebottene Gambitbauer nicht genommen wird.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e2e4 | = | = | e7e5 |
| 2 | f2f4 | = | = | d7d5* |

* Würde er diesen Bauer nur einen Schritt gespielt haben, so sehet erste Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | e4d5 | = | = | d8d5* |

* Würde er aber austatt diesen Bauer euern Lauferbauern genommen haben, so sehet 2te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | f4e5 | = | = | d5e5† |
| 5 | f1e2 | = | = | f8d6 |

In dieser Stellung scheinen die beiden

Spiele gleich zu stehen, allein die Weißen haben doch einen kleinen Vortheil, weil auf dessen linken Flügel 4 Bauern stehen, da hingegen die Bauern des Gegners auf beiden Seiten zu drey und drey abgesondert und vom Mittelpunkt entfernt sind.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | g1f3 | = | = | e5e7 |
| 7 | d2d4 | = | = | c8e6 |
| 8 | ihr rochiret | = | = | b8d7 |
| 9 | c2c4 | = | = | c7c6 |
| 10 | b1c3 | = | = | g8f6 |
| 11 | e2d3 | = | = | er rocht * |

* Würde er aber auf Königinseite gerocht haben, so sehet 3te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | c1g5 | = | = | h7h6 |

Dieser Zug wäre schlecht, wenn er auf Königinseite gerocht hätte; weil er, indeme er den Bauer des Thurms vorrückt, euern Laufer zwingen würde, zurückzuziehen. Allein in gegenwärtiger Stellung ist er vortheilhaft, wenn ihr ihn antreiben die Bauern zu ziehen die seinen König decken, denn auf solche Art ist der Angriff euch leichter.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 13 | g5h4 | = = | e7d8 |
| 14 | c3c4 | = = | d6e7* |

* Wenn er seine Königin nicht fortgezogen hätte, um an dessen Stelle den Laufer zu setzen, so würde er durch euer Pferdsprung in große Verlegenheit gekommen seyn.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | d1e2 | = = | d8c7* |

* Wenn er anstatt seine Königin zu ziehen, euern Spriuger genommen hätte, so müßtet ihr mit der Königin wieder nehmen, damit dem er Schachmatt ausweichen muß, und also einen Zug verlieret.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16 | e4f6 | = = | d7f6 |
| 17 | h4f6 | = = | e7f6 |
| 18 | e2e4 | = = | g7g6 |
| 19 | f3e5 | = = | f6e5 |
| 20 | d4e5 | = = | a8d8* |

* Würde er aber mit dem Laufer eure Königin angegriffen haben, so hättet ihr ihn mit dem Thurm nehmen müssen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 21 | f3f6 | = | = | c7d7* |

* Hätte er seine Königin nicht hieher gezogen, so müßtet ihr mit dem Thurm seinen Laufer nehmen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22 | f6g6† | = | = | f7g6 |
| 23 | e4g6† | = | = | g8h8* |

* Wenn er seinen König, anstatt ihn zurückzuziehen, mit seiner Königin gedeckt hätte, so müßtet ihr ihm seinen Laufer nehmen und Schach geben. Es wären euch hierauf 2 Bauern und ein Laufer nebst dem Angriff für einen Thurm geblieben, und ihr würdet also ein besseres Spiel gehabt haben. Im gegenwärtigen Falle aber ist das beste, beständig Schach zu bieten.

24 g6h6

Und so bleibt es remiss.

# Erste Veränderung.

## Beim zweyten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 2 | f2f4 | . . | d7d6 |
| 3 | g1f3 | . . | c8g4 |

Ihr nehmet ihm seinen Königsbauern nicht, sondern im Gegentheile laßt euern Gambitbauern immer stehen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | f1c4 | - . . | b8c6* |

* Bey Beschützung eines Spiels ist man öfters genöthiget, wieder die allgemeine Regel zu spielen, um die Ausübung von dem Vorhaben seines Feindes zu verhindern. Allein derjenige welcher angreift, findet sich selten in diesem Falle. Der Schwarze spielt dieß Pferd, 1tens um seinen Königsbauern zu beschützen, 2tens um euern Königslaufer anzugreifen,

welcher ihm auf dieser Linie hinderlich und gefährlich ist. — Wenn er ganz was anderst gespielt haben würde, so nehmet ihr ihm seinem Königsbauern, nehme er wieder, so nehmet ihr mit dem weissen Laufer den Bauer auf f 7 und gebet Schach, nimmt er ihn, so giebt euer Pferd auf e 5 Schach und dem Laufer, und ihr hättet einen Bauern gewonnen. Würde er aber anstatt diesen Pferdzug euern Lauferbauern genommen haben, so ziehet ihr den Königinbauern 2 Schritt, und es ist wieder Gambitspiel.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | c2c3 | = | = | g4f8* |

* Wann er euer Pferd nicht genommen hätte, so müßtet ihr die Dame b3 spielen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | d1f3 | = | = | g8f6 |
| 7 | d2d3 | = | = | c6a5 |
| 8 | c4b5† | = | = | c7c6 |
| 9 | b5a4 | = | = | b7b5 |
| 10 | a4c2 | = | = | f8e7 |

Ohne die Stärke des Spiels wohl zu kennen, so sollte man schliessen, die letz-

tere drey Züge der Weissen wären vergebens gewesen, und gegen die Regel gespielt. Allein der Gegner setzte sein Spiel, um blos euern Laufer fortzujagen in solche Stellung, daß er nicht mehr auf Königinseite rochen kann ohne Gefahr, und rocht er herüber, so stehen eure Laufer sehr gut.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | d3d4 | = | = | e5d4 |
| 12 | e3d4 | = | = | rochiret |
| 13 | c1e3 | = | = | a5c4 |
| 14 | b2b3 | = | = | c4e3 |
| 15 | f3e3 | | | |

Und so stehen die beide Spiele ziemlich gleich, obwohl das Weisse, wenn es gerocht hat, besser scheinet, indem es so stark verbundene Bauern in der Mitte hat.

# Zwote Veränderung

## Beym 3ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c4d5 | = | = | e5f4 |
| 4 | g1f3 | = | = | d8d5 |

Würdet ihr euern vorderen Bauern beschützt haben, so gebe er euch mit der Königin auf h4 Schach, und eure Rochat wäre gehindert, denn euern Bauern dürftet ihr nicht vorsetzen: z. B.

| | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4ter Zug | c2c4 | = | d8h4† |
| | g2g3 | = | f4g3 |
| | g1f3 | = | g3g2† |
| | f3h4 | = | g2h1 neue Königin |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | d2d4 | = | = | d5e4† |
| 6 | e1f2 | = | = | |

Ihr könnet zwar auch den Laufer vorsetzen. Gegenwärtiger Zug aber legt ihm eine Falle, in welche nur ein guter Spieler nicht erwischt wird, nemlich: Würde er folgenden nicht machen, um seinen König zu bedecken, so würde er Königin oder das Spiel bald verlieren. Z. B.

Weisse Schwarze

c1f2 = c8g4

f1b5† setzt er nun was vor, so giebt euer Thurm Schach Königin, ziehet er aber den König d8, so giebt der Thurm Schach Königin, und darauf giebt der nemliche Thurm auf e8 Schach matt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | f1d3 | = | = | c4c6 |
| 8 | c1f4 | = | = | c8e6 |
| 9 | d1e2 | = | = | e6d7* |

* Durch diesen Zug will er seinen Bauern Platz machen zu avanciren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | c2c4 | = | = | c7c6 |
| 11 | b1c3 | = | = | g8f6 |
| 12 | h2h3 | = | = | er rocht |

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 13 | g2g4 | = = | e7d6 |

Ihr macht den Angriff mit diesem Bauern weil euer König schon genug mit euern Figuren beschützt ist.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14 | f3e5 | = = | d6e5 |
| 15 | d4e5 | = = | f6e8 |

Ihr nehmet mit Recht den Bauer, erstens, um seinen Springer zu nöthigen da er nicht vorwärts kann, einen Zug zurück zu machen. Zweytens bringt ihr auf die Angriffsseite einen Bauern mehr.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16 | a1d1 | = = | d7e7* |

* Er mußte die Dame weiter ziehen, sonst gebet ihr mit dem weissen Laufer Schach, und nehmet darauf die Königin.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 17 | g4g5 | = = | b8d7 |
| 18 | e2h5 | = = | g7g6 |

Ihr spielt diese Dame in der Absicht, ihn dahin zu vermögen, damit er den Bauer des Springers auf sie ziehen solle, dieß setzt euch hernach in Stand euern

Feind mit dem Thurmbauer anzugreiffen, um eine Oeffnung zu seinem König zu machen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 19 | h5h6 | = | = | e7c5† |
| 20 | f2g3 | = | = | d7e5 |
| 21 | c3e4 | = | = | f5d4* |

* Hätte er seine Dame anderstwohin gezogen, so würde er seinen Springer verlohren haben.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22 | e4f6† | = | = | e8f6 |
| 13 | g5f6 | | | |

Und so ist der Matt durch die Königin nicht mehr zu hindern.

# Dritte Veränderung.

Beim 11ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 11 | e2d3 | er rocht auf Königinseite. |
| 12 | f1e1 | - - e7f8* |

* Er ziehet die Dame zurück, damit er er den Verlurst eines Hauptsteines vermeiden möge, welchen ihr auf das äusserste treiben würdet, wann ihr dem Bauern von eurer Königin auf ihn gezogen hättet.

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 13 | d1a4 | - - c8b8 |
| 14 | c1e3 | - - c6c5* |

* Wann er eure Dame mit den Springer angegriffen hätte, so müßtet ihr sie auf b3 ziehen, und dann mit dem Thurmbauer vorrücken, um seinen Springer wegzutreiben.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 15 | d4d5 | = | = | c6g4 |
| 16 | b2b4 | = | = | g4f3* |

* Er wechselt, um euren Königsbauern zu zertrennen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 17 | g2f3 | = | = | d8c8 |
| 18 | c3b5 | = | = | a7a6 |
| 19 | b5d6 | = | = | f6d6 |
| 20 | a1b1 | = | = | d7e5 |
| 21 | d3c2 | = | = | f6d7* |

Durch diesen Zug will er erstlich seinen Bauern den Fortgang verschaffen, 2tens der Königin Platz zu machen, euern König mehr anzugreifen, 3tens, bringt er sein Pferd auf diese Seite, um euern Bauern im Fortgang desto mehr abhalten zu knnnen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22 | a4a5 | = | = | d6g6† |
| 23 | g1h1 | = | = | g6d6* |

*Was er auch sonst hätte spielen können, so müßtet ihr allezeit seinen Bauer auf c5 nehmen mit euerm Bauer, und im Falle, daß euer Gegner euern Bau=

ern mit dem seinigen zuerst genommen hätte, so nehmet ihr mit dem Thurm wieder, damit ihr nach einem Zug eure Thürme verdoppeln könnet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 24 | b4c5 | = | = | d7c5 |
| 25 | b1b6 | = | = | d6f8 |
| 26 | c1b1 | = | = | e5d7 |
| 27 | b6a6 | = | = | c5a6 |
| 28 | a5a6 | = | = | c8c7 |
| 29 | d5d6 | | | |

Und so muß Weiß in wenigen Zügen gewinnen.

# Drittes Hauptstück.

## Die Endspiele.

Es ist schon oben in den theoretischen Grundsätzen gesagt worden, daß gegen Ende der Parthie die Könige die besten Steine sind, um die noch vorhandene Bauern zur Dame zu bringen.

Der König muß also nicht müßig stehen, und wenn keine Figuren mehr da sind, so muß er sich an seine Bauern anschliessen, und unter seinem Schutz zur Dame spielen.

Der Verlurst oder Gewinn in diesem Falle hänget also meistens von der ersten Entgegenstellung der Könige ab: das ist, welcher König sich zuerst vor den andern so stellet, daß dieser nicht mehr weiter vorrücken kann, son-

dern ihm ausweichen muß. — Nachstehende Spielendungen werden es deutlicher erklären.

Da aber die Verschiedenheit der Stellung, wo nur Bauern übrig sind zu groß ist, so werde ich nur einige Beyspiele von Stellungen in dem ersten Abschnitt anführen, auf dessen Kenntniß aber auch meistens das Kenntniß der übrigen Stellungen beruhet.

Nicht minder finden sich eine Menge Stellungen, wo Figuren und Bauern übrig sind, und dahero werde ich auch von diesem nur im 2ten Abschnitt die vornehmsten darbringen, und endlich im

3ten Abschnitt zeige ich die verschiedene Spielendigungen, wo nur Figuren übrig sind. Von diesem letztern Abschnitt bemerke man.

1. Zwey Springer allein können nicht matt machen.

2. Zwey Laufer allein machen matt.

3. Ein Laufer und ein Spriger machen matt.

4. Ein Thurm allein macht mat.

5. Ein Thurm aber gegen ein Pferd, oder Laufer macht remiss.

6. Ein Thurm gegen Thurm ist remiß, so wie Königin gegen Königin.

7. Ein Thurm und ein Laufer gegen Thurm macht gewonnen.

8. Ein Thurm und Pferd aber gegen Thnrm ist remiss.

9. Eine Königin gegen einen Thurm ist gewonnen.

10. So auch die Königin gegen ein Pferd oder Laufer, ja sogar gegen Laufer und Pferd zugleich ist gewonnen.

11. Eine Königin gegen 2 Laufer ist remiss, so wie auch gegen 2 Thürme, oder nur gegen einen Thurm verbunden mit Laufer oder Pferd.

# Erster Abschnitt.

## Wo nur Bauern übrig sind.

## Erste Stellung.

### Ein Bauer allein gegen einen einzelnen König.

Weiß K. e1 B. e2
Schwarz K. e8

In dieser Stellung wird der gewinnen, welcher den Zug hat, weil dessen König sich zuerst dem feindlichen entgegen stellen kann. Z. B.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | e1f2 | = = | e8e7. |

Ihr würdet schlecht gespielt haben,

wenn ihr zuerst den Bauern gezogen hättet, da ihr doch trachten sollet, euern König den seinigen zuerst entgegen zu setzen.

2 f2e3 . . . e7e6*

Hätte er aber seinen König e8 zurückgezogen um den Bauern dort zu erwarten, so müßtet ihr mit euerm König bis e6 spielen, dann mit dem Bauern vorrücken.

3 e3e4 . . . e6e7*

Nun steht euer König dem seinigen entgegen, und er muß zuerst weichen.

* Gienge er aber f6 oder d6, so sehet Veränderung.

4 e4e5 . . . e7e8
5 e5e6 . . . e8f8

Hier bleibt der König stehen bis euer Bauer vorgerückt ist.

6 e6e4 . . . f8e8
7 e4e5 . . . e8f8

| Züge | Weisse | | Schwarz |
|---|---|---|---|
| 8 | e6d7 | = = | f8f7 |
| 9 | e6e7† | | |

Und so geht er zur Dame.

## Veränderung.

### Beim dritten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 3 | e3e4 | = = | e6f6 |
| 4 | e4d5 | = = | f6e7* |

* Wäre er aber mit dem König d6 gegangen, so hättet ihr mit euerm König f 5 gemüßt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | d5e5 | = = | e7d7* |

* Wäre er aber mit dem König f5, so würdet ihr den Bauern 2 Schritt gezogen haben.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 6 | e5f6 | = = | d7e6 |
| 7 | f6e6 | | |

Und so rückt ihr wieder mit dem Bauer vor.

---

Wenn der König auf dem 6ten Feld vor dem feindlichen König einmal steht, und der Bauer wo immer nur auf der nemlichen Linie zurück noch ist, so geht dieser Bauer allezeit zur Dame.

Stellung seye also

Weiß K e6 B e5
Schwarz K e8

Hat Weiß den Zug:

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e6f6 | = | e8f8 |
| e5e6 | = | f8e8 |
| e6e7 | = | e8d7 |

D

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f6f7 | - | d7d6 |
| e7e8 Dame. | | |

Hat Schwarz den Zug.

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| e8f8 | - | e6d7 |
| f8f7 | - | e5e6 |
| f7f8 | - | e6e7 |
| f8f7 | - | e7e8 Dame. |

---

Hätte aber im obigen Falle der Schwarze den Zug gehabt, so bleibt es unentschieden. Z. B.

| Züge | Schwarze | | | Weisse |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e8e7 | - | - | e1f2 |
| 2 | e7e6 | - | - | f2e3 |
| 3 | e6e5 | - | - | e3f3 |

Nun steht sein König zuerst dem eurigen entgegen.

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 4 | e5f5 | = = | e2e4†* |

* Er muß sich immer euern König entgegen setzen, wäret ihr anstatt f3d3 gegangen, so müßte er auch d5 spielen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | f5e5 | = = | f3e3 |
| 6 | e5e6 | = = | e3f4* |

* Er spielt gut, da er gerade zurückgehet und nicht f6 oder d6 weil er jetzo wenn ihr mit dem König f4 oder d4 ziehet, er den König dem eurigen entgegen setzen kann.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | e6f6 | = = | e4e5† |
| 8 | f6e6 | = = | f4e4 |
| 9 | e6e7 | = = | e4f5 |

Sehet die Anmerkung beym 5ten Zug.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | e7f7 | = = | e5e6† |
| 11 | f7e7 | = = | f5e5 |
| 12 | e7e8 | = = | e5f6* |

* Nach obiger Regel, denn gieng er auf f8 oder d8, so würde er verlieren, sehet Veränderung.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 13 | e8f8 | = | = | e6e7 |
| 14 | f8e8 | = | = | f6e6 |

Und ist also matt.

# Veränderung.

Beim zwölften Zug der Schwarzen.

| Züge | Schwarze | | | Weisse |
|---|---|---|---|---|
| 12 | e7f8 | = | = | e5f6* |

* Und so setzt ihr euch seinem König entgegen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | f8e8 | = | = | e6e7 |
| 14 | e8d7 | = | = | f6f7* |

Und so wird der Bauer eine Dame.

Wenn aber der Bauer auf einer Thurmlinie steht, und der feindliche König schon voraus ist, und zwar nicht nur auf der Thurmlinie, sondern wo immer, wenn er nur noch die letzte Felder des Laufers einnehmen kann, so bleibt es unentschieden. Z. B.

## Stellung.

Weiß K g 3 B h 2
Schwarz K b 8

Hat der Schwarze den Zug.

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| b8c8 | - | g3g4 |
| c8d8 | - | g4g5 |
| d8c8 | - | g5g6 |

e8f8 Und so hindert er euer König g 7 zu ziehen. Wolltet ihr aber g6h7, so zöge er immer f8f7, und euer König würde seinen eigenen Bauern im Wege stehen. Wolltet ihr aber den

Bauern ziehen, so geht er g 8, und ihr bringt ihn nicht mehr aus dem Ecke. — Würdet ihr aber den Zug gehabt haben, so hättet ihr ihm die Lauferlinie hindern können, und also Parthie gewonnen.

---

## II.

Ein König und zwey Bauern gegen einen einzeln König wird allezeit gewonnen, die Bauern mögen verbunden oder getrennt seyn. Wenn nur der feindliche König sie nicht gleich auf der Stelle nehmen kann. Z. B.

### Erste Stellung.

Weiß **K h 2 B a 3** und **e 3**
Schwarzer König **b 5**

Hat der Weisse den Zug, so muß sich der König nähern. Hat aber der Schwarze den Zug. Z. B.

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| b5c4 | = | a3a4 |
| c4c5 | = | h2g2 |

Nehmen dürfte er nicht sonst ist der andere Dame.

| | | |
|---|---|---|
| c5b5 | = | c3c4 |

Dieß war ein nothwendiger Zug, denn wenn er a5 ziehet, so zieht ihr c5 und er darf wieder nicht nehmen. Wenn er aber anstatt b6, c4 gegangen, so müßtet ihr mit dem König ziehen.

| | | |
|---|---|---|
| b6a5 | = | c4c5 |
| a5a6 | = | g2f3 |
| a6b7 | = | a4a5 |
| b7c6 | = | a5a6 |
| c6c7 | = | f3f4 |
| c7c6 | = | c4c5 |
| c6c7 | = | e5d5 |
| c7b8 | = | c5c6 |
| b8c7 oder a7 | = | a6a7 oder c6c7 und es wird Dame. |

## Andere Stellung.

Weiß K f2 B a5 und b4
Schwarz b5

In dieser Stellung hat Weiß gewonnen, weil der feindliche König keinen Bauern nehmen, und euer König Zeit hat, herbey zu bekommen, und die Bauern zur Dame zu führen.

## Andere Stellung.

Weiß K b5 B a7 b6
Schwarz K a8

Für einen ungeübten ist es schwer zur Dame zu kommen, weil es scheint, daß der König sich nicht nähern darf, wegen dem patt. Allein der erste Bauer, muß preiß gegeben werden. Z. B.

Es ist gleich, wer den Zug hat.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b5 c5 | = | a8 b7 |
| a7 a8 | = | b7 a8 |
| c5 c6 | = | a8 b8 |
| b6 b7 | = | b8 a7 |
| c6 c7 | | Und so geht der Bauer zur Dame. |

# III.

## Ein König und zwey Bauern gegen König und einen Bauern.

Gemeiniglich gewinnt jener, der zwey Bauern hat, weil er die Entgegenstellung hindern, oder wenn sie schon geschehen, zu verlassen zwingen kann; doch giebt es sehr viele Fälle, wo es unentschieden bleibt. Nachstehende Stellungen werden genug Einsicht einem Schachspielliebhaber geben, um selbst die vorkommende Stellungen beurtheilen zu können, ob es gewonnen oder Remiß gemacht werden kann.

### Stellung.

Weiß K c4 B f4, g4
Schwarz K f7 B f6

In dieser Stellung muß Weiß mit oder ohne Zug zu haben, gewinnen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c4e5 | - | f7e7 |

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f4f5 | - | e7d7 |

Durch diesen Bauern Zug gewinnt ihr einen Zug.

| | | |
|---|---|---|
| e5d5 | - | d7e7 |

Ihr setzt euern König den seinigen entgegen, und er muß weichen.

| | | |
|---|---|---|
| d5c6 | - | e7f7 |
| c6d6 | - | f7f8 |
| d6e6 | - | f8g7 |
| e6e7 | | |

So muß sein König den Bauern verlassen.

## Andere Stellung.

Weiß K e4 B f4, g4
Schwarz K c6 B f6

Die Bauern stehen wie in der obigen Stellung, nur die Könige stehen anders, und dieß macht, daß es in gegenwärtiger Stellung Remiß bleibet, es mag den Zug haben wer will, uns zwar aus

Ursache, weil der schwarze König den weissen sich immer entgegen setzen kann. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f4f5† | = | e6d6 |

Wenn ihr anstatt Schach zu geben e4d4 gienget, so gienge sein König dem eurigen immer nach.

| | | |
|---|---|---|
| e4d4 | = | d6c6 |
| d4c4 | = | c6d6 |
| d4c4 | | |

Wäret ihr aber anstat d4 b5, so gienge er c5 und ihr würdet eure Bauern verlieren.

## Andere Stellung.

Weiß K c4 B f4 g5
Schwarz K e6 B g7

In dieser Stellung gewinnt jener, der den Zug hat; denn würde Schwarz ihn haben, so züge g7g6 und dann kann sich sein König immer dem eurigen setzen.

Würde aber Weiß den Zug haben, so zöge es f4f5 oder aber g5g6 würde immer den König zum weichen zwingen.

## III.

In dieser Stellung bleibt das Spiel untentschieden, es mag den Zug haben wer da will, hat ihn der Schwarze z. B.

| Schwarz | | Weiß |
|---|---|---|
| g8f7 | = | g1f2 |
| f7e6 | = | f2e2 |

Würdet ihr euern König e3 gezogen haben, so zöge der Gegner seinen König e5, und euer König müßte dem seinigen zuerst weichen, ihr wartet also billig, bis er seinen König e5 oder f5 spielt, dann erst, setzt ihr euern König dem seinigen entgegen auf e3 oder f3.

| Schwarz | | Weiß |
|---|---|---|
| e6e5 | = | e2e3 |
| b7b6 | = | b2b3 |

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b6b5 | = | b3b4 |

Nun darf der Weisse nur immer dem Schwarzen folgen, und sich in beständiger Entgegenstellung erhalten, so bleibt es offenbar entschieden.

Hätte aber der Weisse den Zug gehabt, so würde er so spielen.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| g1f2 | = | g8f7 |
| f2e3 | = | f7e7* |

* Er ziehet seinen König auch nicht vorwärts, sondern er wartet jetzt auch bis ihr kommet, und er dann seinen König dem eurigen entgegen setzen kann.

| | | |
|---|---|---|
| e3e4 | = | e7e6 |
| g2g3 | = | g7g6 |
| b2b3 | = | b7b6 |
| b3b4 | = | b6b5 |
| g3g4 | = | g6g5 |

Und so setzt er ebenfalls seinen König

dem eurigen immer entgegen, und bleibt also unentschieden.

---

## IV.

## Eine andere Spielendung der Bauern.

### Stellung.

Weiß K g3 B d4 c5 b5 a4
Schwarz K a5 B h5 g4 e4 d5

In dieser Stellung gewinnt der Schwarze, wenn er denn Zug hat, und folgender Art spielet.

| Schwarz | | Weiß |
|---|---|---|
| e4e3 | = | b5b6 |
| a5a6 | = | a4a5 |
| h5h4† | = | g3g4 |
| e3e2 | | Und wird Dame. |

Hätte aber der Weisse den Zug gehabt, und so gespielt, so würde er selbst gewinnen.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b5b6 | = | a5a6 |
| a4a5 | = | c4c3* |

* Würde er aber den König a6b7 gesetzt haben, so müßtet ihr euern König f4 spielen, und sein König müßte wieder seinen besetzten Platz b7 verlassen, und einer von euern Bauern könnte vorrücken.

| | | |
|---|---|---|
| c5c6 | = | h5h4† |
| g3f4 | | |

Würdet ihr aber euern König auf g2 gespielt haben, so würdet ihr verlieren, denn er gäbe euch mit dem nemlichen Bauern abermal Schach, wo ihr immer hin gienget, so zöge er einen von seinen Bauern, und einer gienge zur Dame, weil euer König, der einen von beiden Bauern nehmen muß, zu weit von andern wären.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c6c7 | = | c3c2 |
| a5a6† | = | a6b7 |

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| a6a7 | = | b7c8 |
| a7a8 | = | c8b7 |
| c7c8 | = | b7a8 |

Und matt.

---

## V.

### Beyspiel einer Spielendung, da derjenige gewinnt, der einen Bauern weniger hat, aber eine vortheilhaftere Stellung.

### Stellung.

| | |
|---|---|
| Weiß | K d3 B c3 b3 a3 h2 |
| Schwarz | K e5 B b5 h4 g4 |

Wenn in dieser Stellung der Schwarze den Zug hat so gewinnt er z. B.

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| g4g3 | = | h2g3 |
| h4h3 | | |

Euern Bauern dürfte er nicht nehmen, sonst kommt euer König noch zu rechter Zeit so aber geht sein Bauer zur Dame.

Hätte aber Weiß den Zug gehabt, so würde es auch gewinnen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
| --- | --- | --- |
| d3e3 | = | g4g3 |
| h2g3 | = | h4h3 |
| e3f3 | = | h3h2 |
| f3g2 | | |

Und so geht dieser Bauer verlohren, und von euern 3 Bauern auf der andern Seite geht gewiß einer zur Dame.

# Zweyter Abschnitt.

Von Endigung der Spiele, da noch Bauern und Steine vorhanden sind.

## I.

### Ein Laufer und ein Bauer gegen einen einzelnen König.

Es giebt nur ein Fall, wo der, welcher Laufer und Bauer hat, nicht gewinnen kann, und wo das Spiel unentschieden bleiben muß. Wenn nemlich der Bauer auf einer Thurmlinie stehet, und der Laufer nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, wo der Bauer zur Dame

soll, auch der feindliche König schon vor dem Bauer steht. Z. B.

## Stellung.

Weiß K g5 L c4 B h5
Schwarz K h7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| h5h6 | - | h7h8 |
| c4d3 | - | h7g8 |
| g5g6 | - | g8h8 |
| d3c2 | - | h8g8 |
| h6h7† | - | g8h8 |

Und so geht er nun immer h8 und g7, weil euer König ihm Platz machen muß, sonst würde er patt seyn.

Würde er aber den Laufer gehabt haben, der von der Farbe des Eckfeldes ist, so würde er gewinnen.

## II.

### Ein Springer und ein Bauer gegen einen einzelnen König.

Wird allezeit gewonnen.

## III

### Ein Laufer gegen einen Bauer.

Bleibt allezeit unentschieden. Weil der Laufer den Bauer, bevor er zur Dame geht nehmen kann.

## IV

### Ein Springer gegen einen Bauern.

Bleibt ebenfalls unentschieden, wenn

sogar der König von seinem Springer entfernt stehet.

## Stellung.

Weiß K h 2 S a 2
Schwarz K b 3 B a 3

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| a 2 c 1 † | = | b 3 b 2 |
| c 1 d 2 † | = | b 2 c 2 |
| d 2 b 4 † | = | c 2 b 3 |
| b 4 d 3 | | |

Und so kann er seinen Bauern nicht vorziehen, ohne ein doppeltes Schach zu bekommen.

## Andere Stellung.

Weiß K h 4 S c 2
Schwarz K c 3 B c 2

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| h 4 g 3 | = | c 3 d 2 |
| c 1 b 3 † | = | d 2 d 1 |
| g 3 f 2 | | |

Und so nahet sich euer König, und es bleibt wieder unentschieden.

## Ein Laufer und ein Bauer gegen zween Bauern.

### Stellung.

| | |
|---|---|
| Schwarz | K f6 L d6 B f5 |
| Weiß | K f2 B f3 e3 |

In dieser Stellung gewinnt jener, der den Laufer hat, nur muß er suchen, daß der Gegner nicht seinen einzeln Bauern, auch für seine Zwey wechseln kann. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f2e2 | - | f6e6 |
| e2d3 | - | d6c7* |

* Würde er anstatt diesen Zug e6d5 gezogen haben, so würdet ihr Schach geben und den Bauern wechseln.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d3e2 | = | e6d6 |
| e2d3 | = | d6c5* |

* Er dürfte wieder nicht d5 ziehen.

| | | |
|---|---|---|
| d3c3 | = | c7a5† |
| c3d3 | = | a5b4 |
| d3e2 | = | e5c4 |
| e2f2 | = | c4d3 |
| e3e4 | | |

Ihr müßt diesen Bauer weiter spielen.

| | | |
|---|---|---|
| | | f5f4 |
| f2f1 | = | d3e3 |
| f1g2 | = | b4d6 |

Und so gehen seine 2 Bauern verlohren, und also auch das Spiel.

## Andere Stellung.

Schwarz K f6 L d6 B f5
Weiß K g2 B f3 g3

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil der Schwarze die Bauern des Weissen nicht mehr von der linken

Seite angreiffen können, wie ihm solcher bey obiger Stellung frey stand. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f2g2 | - | f6g5 |
| g2h3 | - | |

Und so ziehet ihr euern König immer h3g2 und wieder g2h3 wollte er aber mit seinem König auf seiner rechten Seite eure Bauern angreiffen, so müßtet folgender Art spielen. Die Stellung seye die obige.

| | | |
|---|---|---|
| f2g2 | - | f6e5 |
| g2h3 | - | e5d4 |
| f3f4 | - | d4e3 |
| g3g4 | | |

Und wird sein Bauer gewechsel.

## Andere Stellung.

Schwarz K b1 B a2 b7
Weiß K d2 L e5 B c5

In dieser Stellung hat Weiß gewonnen, wenn es denn Zug hat, hat

Schwarz den Zug so bleibt es unentschieden, weil der Bauer gleich für den Laufer verlohren gehet. Z. B.

Weiß Schwarz

e5a1 = b1a1

Ihr gebet diesen Laufer, damit ihr seinen König einsperren könnet.

d2c2 = b7b5
c5c6 = b5b4

Nehmen dürftet ihr nicht, sonst wäre er patt.

c6c7 = b4b3†
c2b5 = a1b2
c7c8 Dame a2a1 Dame.
c8c2 † matt.

## VI.

### Ein Laufer und ein Bauer gegen einen Laufer.

Sind die Laufer von verschiedener Farbe, so ist die Parthie allezeit remiß, weil der Laufer den Bauer allezeit nehmen kann. Sind sie aber von der nemlichen Farbe, so kommt es wieder auf die Stellung der Könige an. Ist nemlich der König, der nur einen Laufer hat, zu weit vom Bauern entfernt, und der eigene König kann sich ihm entgegen setzen, so gewinnt jener, der den Bauer hat. In den mehresten Stellungen aber bleibt es ebenfalls unentschieden. Hier folgen 2 Stellungen zum Muster.

Stellung.

Weiß K c6 L d2 B g6
Schwarz K a6 L b2

| Weisse | | Schwarze |
| --- | --- | --- |
| c6d6 | = | a6b6 |
| d6e6 | = | b6c6 |
| e6f7 | = | c6d6 |
| d2h6 | = | b2d4 |
| h6g7 | = | d4e3 |
| g7f6 | = | e3h6 |
| f6g5 | | |

Und so nöthiget ihr ihn euch den Laufer zu nehmen, und euer Bauer gehet zur Dame.

## Andere Stellung.

Weiß K h6 L d2 B g6
Schwarz K g8 L b2

In dieser Stellung bleibt es offenbar unentschieden, denn der schwarze König, ist von seinem Platz nicht mehr wegzubringen.

## VII.

## Ein Laufer und ein Bauer gegen drey Bauern.

Dieß Spiel bleibt gemeiniglich unentschieden, da derjenige, der die 3 Bauern hat, sie mit seinem König nicht unterstützen kann, weil er ihn braucht, damit der feindliche König nicht zur Dame g het.

### Stellung.

| | |
|---|---|
| Weiß | K c4 B b5 c2 d3 |
| Schwarz | K d8 L d6 f7 |

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| f7f5 | = | c4d4 |
| f5f4 | = | d4e4 |
| d8d7 | = | c2c4 |
| d7c7 | = | d3d4 |
| c7d7 | = | c4c5 |

| Weisse | | Schwarze |
| --- | --- | --- |
| d6b8 | - | d4d5 |
| d7d8 | - | d5d6 |
| d8d7 | - | c4f4 |
| b8d6 | | |

Und so gehen alle 3 Bauern verlohren.

## VIII.

### Zwey Bauer mehr auf einer Seite, und jeder einen Laufer von verschiedener Farben.

Dieß Spiel gewinnt jener, der die zwey Bauern mehr hat, er muß sich aber sehr hüten, daß er beide auf Felder von der Farbe seines Laufers setze; der feindliche König würde sich sonst zwischen sie setzen, und von diesem Fleck nicht wegtrieben werden können.

## Stellung.

Weiß K f3 L c4 B h3 g4 f4 e4 a4 b3

Schwarz K c6 L d8 B a5 b6 g7 h6

In dieser oder einen andern ähnlichen Stellung muß man e4 e5 spielen; würde man aber den schlechten Zug gemacht haben f4 f5, so würde sich der feindliche König auf das Feld d6 gesetzt haben, und da wäre er nicht mehr wegzubringen. Und kein Bauer könnte dadurch zur Dame gebracht werden.

NB. Uiberhaupt muß man, wenn man am Ende eines Spiels zween Bauern neben einander und einen Laufer hat, die Bauern, um sie in die Dame zu bringen, immer auf solche Felder setzen, die mit dem Laufer von entgegengesetzter Farbe sind, damit man sich des Laufers bedienen könne, um den König oder die andern Steine des Gegners wegzujagen, die das Eindringen der Bauern zur Dame hindern.

# IX.

## Ein Freybauer mehr, und ein Laufer gegen einen Springer.

### Stellung.

Weiß K f2 S e5 B g2 h2 a2 b2 c3 d4

Schwarz K g8 L e8 B g7 h7 a7 b6 c6 d5 e4

| Schwarz | | Weiß |
|---|---|---|
| f2e3 | = | g8f8 |
| e3f4 | = | f8e7 |
| g2g4 | = | h7h6 |
| h2h4 | = | e7e6 |
| b2b4 | = | g7g6 |
| a2a4 | = | a7a6 |
| f4e3 | = | b6b5 |
| a4a5 | = | e6f6 |

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e3f4 | = | f6e6 |
| f4e3 | | |

Und so bleibt es unentschieden.

---

# X.

## Endigung eines Spiels, welches einer von beyden nothwendig gewinnen muß, obgleich die Anzahl der Bauren und Steine gleich ist.

### Stellung.

Weiß Ke2Ld5Ba2b3c4
Schwarz Kf5Ld7Ba3b4c5

Dieß Spiel gewinnt der Schwarze wenn er den Laufer a4 ziehet; man mag nun seinen Laufer schlagen oder nicht; im letztern Fall schlaget er selbst dem dießeitigen Bauern auf b3; und dann geht sein Thurmbauer zur Dame.

NB. Wenn die Bauern so in einander verschränkt stehen, als in gegenwärtiger Stellung, so hat der einen größeren Vortheil, dessen Bauern auf dem Schachbrette am weitesten vorgerückt sind, wenn er einen Stein Preis geben, und sich dadurch den Einzug in die Dame verschaffen kann; vorausgesetzt jedoch, daß der feindliche König zu weit entfernt stehe, um es verhindern zu können. – Auch sind in derley Stellungen die Pferde besser als die Laufer.

## XI.

## Ein Thurm und Bauer gegen einen Laufer.

Dieß Spiel gewinnt gemeiniglich der, welcher Thurm und Bauer hat, obwohl nicht allezeit folgende Stellungen dienen zum Muster.

# Stellung.

Weiß Ke4 Td1 Bd4
Schwarz Ke6 Lc7

| Weiß | | Schwarz |
|---|---|---|
| d1a1 | = | c7b8 |
| a1a6† | = | b8d6* |

* Hätte er seinen König zurückgezogen, so müßtet ihr den eurigen vor den Bauer stellen. Dieses Spiel kann nicht anders gewonnen werden, als wie wenn ihr eurigen König vorrücken läßt, und seinem auf die letzte Linie treibet, ehe und bevor ihr euren Bauern vorrückt.

| | | |
|---|---|---|
| a6b6 | = | e6d7 |

Dadurch nöthiget ihr seinen König zurückzuziehen.

| | | |
|---|---|---|
| e4d5 | = | d6g3 |
| d6b7† | = | g3c7 |
| b7a7 | = | d7c8 |
| d5c6 | | |

In dieser Stellung gewinnt ihr das Spiel es sey nun, daß ihr entweder den Bauer vor-

rückt, oder den feindlichen Laufer in die Enge treibet.

## Andere Stellung.

Weiß Kg4Th6Bf5
Schwarz Kf7Lc3

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| h6c6 | . | c3d4 |
| g4h5 | = | f7g7* |

* Und in dieser Lage bleibet das Spiel unentschieden, nur muß der Schwarze suchen, seinen König in der Entgegenstellung gegen den weißen König zu erhalten, und 2tens seinen Laufer so zu ziehen, daß er das vordringen des Bauers auf f 5 verhindere, und gleich Schach binden könne, sobald der weiße König ein Feld des Laufers betritt, um seinen Bauern zu unterstützen. — Hätte aber der Schwarze auf den obigen Zug anstatt zu suchen seinem König dem feindlich entgegen zu setzen, den Laufer gespielt, so verlöre er das Spiel z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| | | d4e3 |
| f5f6 | = | e3d4 |
| h5g5 | = | d4e3† |
| g5f5 | = | e3d2 |
| c6c7† | = | f7f8 |
| f5g6 und gewinnt. | | |

## XII.

## Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm.

Hier kommet es besonders auf die Stellung der Könige an. Ist der feindliche König von der Linie, worauf der Bauer zur Dame soll, zu weit entfernt, und also vom eigenen Thurm abgeschnitten werden kann, so gewinnt der, welcher den Bauer hat. — Stehet aber der feindliche König schon auf der Linie, wor-

auf der Bauer vorrücken soll, so bleibt es unentschieden, nur muß bey diesem Falle, der welcher nur einen Thurm hat ihn so stellen, daß er immer Schach geben kann, um den König von seinem Bauer wegzubringen. Zwey folgende Stellungen dienen zum Muster. Z. B.

## Stellung

Weiß Kc4Tb7Bb4
Schwarz Kg5Te1

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b7f7 | | |

Durch diesen Zug kann sein Könid nicht mehr zu eurem Baur.

| | | |
|---|---|---|
| | | e1c1† |
| c4d5 | = | g5g6 |
| f7f2 | = | c1d1† |
| d5c6 | = | d1c1† |
| e6b6 | = | c1b1 |
| b4b5 | = | g6g5 |
| b6c6 | = | b1c1† |

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c6b7 | = | c1b1 |
| b5b6 | = | b1b3 |
| b7c7 | = | b3c3† |
| c7b8 | = | c3b3 |
| b6b7 | = | b3b4 |
| f2a2 | | |

Und so kann euer König ohne Schach zu bekommen a8 ziehen, und der Bauer geht zur Dame.

## Andere Stellung.

Weiß K b5 T h6 B b6
Schwarz K b8 T g1

In dieser Stellung bleibt es unentschieden; denn will der weisse König sich nähern, so giebt der schwarze Thurm immer Schach, und kann der König nicht näher kommen, so kann auch der Bauer nicht weiter fortrücken.

## Andere Stellung.

Weiß K g6 T e5 B c4
Schwarz K c8 T f1

Auch in diesem Falle bleibt es unentschieden, denn der schwarze Thurm hindert den weissen König zum Bauer zu kommen, und der Thurm bringt ihn nicht zur Dame.

## XIII.

### Zwey Bauern gegen einen und jeder einen Thurm.

Hier kommt es darauf an, wenn man nemlich einen Bauern von den Zween, für den einzeln gewechselt hat, ob eine solche Stellung kommet, wie oben im 12ten Falle beschrieben worden.

## XIV.

### Drei Bauern gegen zweien, und jeder einen Thurm.

Man muß wieder Bauer um Bauer tauschen, und dann kommt es auf die Stellung an, sehet 12ten Fall.

# XV.

## Eine Königinn gegen Thurm und Bauer.

Hier kommt es auf die Stellung der Steine besonders aber der Könige an. Es folgen 2 Stellungen zum Muster.

### Erste Stellung.

Weiß Kd5 Db3
Schwarz Kd8 Tc6 Bd7

In dieser Stellung bleibet es gewiß unentschieden, denn der weiße König kann nicht näher kommen, und die Königinn allein macht nicht matt, und kann auch den schwarzen König nicht von seinem Bauern verjagen.

### Andere Stellung.

Weiß Kf4 Dd3
Schwarz Ke7 Te5 Bd6

In dieser Stellung gewinnt der Weiße, weil die Königinn den König rückwärts angreiffen kann. Schwarz wird sich freylich dadurch zu vertheidigen suchen, indem er den weißen König nicht weiter passiren läßt, indem er seinen Thurm immer e 5 c 5 und dann c 5 e 5 stellet. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d3h7† | = | e7e6 |
| h7g8† | = | e6e7 |
| g8c8 | = | e5c5 |
| c8b7† | = | e7e6 |
| b7g7 | = | c5e5 |
| g7c7 | = | e5c5 |
| c7d8 | = | c5e5 |
| d8e8 | = | e6d5 |
| e8c8 | = | e5h5 |
| c8a8† | = | d5c4 |
| a8c6† | | |

Und so gehet sein Bauer verlohren, und wie man mit der Königinn gegen Thurm spielen soll, wird unten gezeigt.

# XVI.

## Eine Königinn und Bauer gegen Königinn.

Dieß Spiel ist gemeiniglich unentschieden, doch giebt es Stellungen, wo derjenige gewinnt, der den Bauer hat, zum Muster dienen.

### Erste Stellung.

Weiß Kg7Dd3Bf6
Schwarz Kb4Dc5

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f6f7 | = | c5g5† |
| d3g6 | = | g5e5† |
| g7g8 | = | e5d5 |
| g8h7 | = | d5h1† |
| g6h6 | = | h1e4† |
| h7g8 | = | e4g4† |
| h6g7 | = | g4e6* |

* Und so giebt er auch entweder Schach, oder hindert euren Bauern im vorrücken.

## Andere Stellung.

Weiß Kh7Df7Bg7
Schwarz Kb6Dc5

Das Spiel gewinnt Weiß, den hat es den Zug so macht es gleich einen Thurm. Hat aber Schwarz den Zug und will Schach geben, so setzt weiß Königinn vor, und giebt Schach König und Königinn.

## XVII.

### Eine Königinn gegen einen einzeln Bauer, der aber unter dem Schutze seines Königs bis auf das 7te Feld gekommen ist.

Wenn der König, welcher die Königinn hat, weit entfernt stehet, so kommt es darauf an, auf welcher Linie der Bauer stehet. —

Stehet er auf dem 7ten Feld eines Thurm-oder Lauferlinie so kann die Königinn nicht gewinnen, wohl aber patt machen, — stehet aber der Bauer auf dem 7ten Feld eines Springer-oder König-und-Königinn Linie, so gewinnet die Königinn; weil in diesen letzten Falle die Königinn den König zwingen wird sich hinter seinem Bauern zu flüchten, und der König, der die Königinn hat, bey jedem solchem Zurückzuge, wozu er den Gegner durch wiederholtes Schachbieten zwingt, einen Zeitpunkt gewinnt, sich dem Bauern zu nähern. Es dienen folgende Stellungen zum Muster.

## Stellung.

Weiß Kc2 Dg3
Schwarz Kd7 Be7

Wenn ihr in dieser Stellung gewinnen wollt, so müßt ihr zuerst suchen durch Schach bieten, eure Königinn recht nahe zu seinem König zu bringen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| g3d3† | - | d7c7 |
| d3e4 | - | c7d7 |
| e4d5† | - | d7e7 |
| d5e6 | - | e7d8 |
| e6d6† | - | d8c8 |
| c2d3 | | |

Nun kommet euer König schon einen Schritt näher.

| | | |
|---|---|---|
| | | e8f8 |
| d6d7 | - | f7f8 |
| d7f5† | - | f8g7 |
| f5e6 | - | g7f8 |
| e6f6 | - | f8e8 |
| d3d4 | | |

Und so kommet euer König immer näher, wenn ihr mit Schach bieten fortfährt, und so gewinnet ihr das Spiel.

## Andere Stellung.

Weiß Kc2Dd4
Schwarz Kb7Ba7

In dieser Stellung bleibet es unentschieden, der weiße König gewinnt keinen Zug sich zu näheren, weil die Königinn genöthiget ist, ein immerwährendes Schach zu geben, oder Königinn machen zu lassen. Z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d4d5† | = | b7b8 |
| d5b5† | = | b8a8* |

* So stehet zwar sein König vor dem Bauern, allein ihr könnet euren König doch nicht näher bringen, so hätte er keinen Zug, ihr müßt ihm also das Feld b8 oder b7 und a8 frey lassen, und Königinn allein macht nicht matt.

## Andere Stellung.

Weiß Kc2De3
Schwarz Kb7Bc7

Bleibet ebenfalls unentschieden, den in diesem Falle bleibet der schwarze König solange bey seinem Bauern, bis die Königinn sehr nahe kommet, nun ziehet er sich in einen Winkel

des Schachbrettes läßt den Bauern nehmen und wird patt z. B.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e3 b3† | = | b7 a7 |
| b3 a4† | = | a7 b7 |
| a4 b5† | . | b7 a8 |
| b5 c6† | = | a8 b8 |
| c6 b6† | = | b8 a8 |

Und so muß eure Königinn seinen König wieder Platz machen, und darf den Bauern nicht nehmen.

# Dritter Abschnitt.

## Von Endigungen, da nur Figuren allein übrig sind.

### I.

### Matt von einem einzigen Thurm.

Dieß Matt ist leicht zu machen. Man muß nämlich immer suchen seinen König den feindlichen gerade entgegen zu setzen, und dann erst mit dem Thurme Schach bieten, so wird er genöthiget seyn, um eine Linie weiter zurück zu ziehen. Dieß wiederhollt man so lange, bis endlich er auf die Endlinie getrieben ist, dann giebt der Thurm gleich Matt: Z. B.

# Stellung.

Weiß Kd3 Tf4
Schwarz Kc5

| Weisse | | Schwarze |
| --- | --- | --- |
| f4h4 | = | c5b5* |

* Würde er d5 gezogen haben, so könntet ihr gleich Schach geben, weil er dann zurück müßte, nun aber zieht ihr euren König dem seinigen nach.

| | | |
| --- | --- | --- |
| d3c3 | = | b5a5 |
| c3b3 | = | a5b5 |
| h4h5† | | |

Durch diesen Zug nöthiget ihr den schwarzen König um eine Linie weiter zu weichen. Ziehet er nun den König c6, so gehet ihr mit euren König auf ihn loß, und zwar nicht in gerader Linie, sondern in Richtung eines Springers wie folgt.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| | | b5c6 |
| b3b4 | = | c6d6 |
| b4c4 | = | d6e6 |
| c4d4 | = | e6f6 |
| d4e4 | = | f6g6 |
| h5b5 | = | g6h6 |
| e4f4 | = | h6g6 |

In dieser Stellung ziehet man den Thurm auf a5, bloß durch diesen gleichgiltigen Zug, einem Zug zu gewinnen. Er kann nun nichts anders ziehen als den König f6 oder h6, oder gleich eine Linie weiter zurück, wo ihr als dann dem Thurm a6 ziehet. Ziehet er f6 so gebet ihr Schach und treibet ihn zurück, ziehet er aber h6, so müßet ihr den König b5 ziehen. Und so wird er bis an das Ende getrieben, dann sucht euren König den seinigen entgegen zu setzen, und so giebt den Thurm Matt.

## II.

## Zween Thürme gegen einen.

Derjenige, welcher 2 Thürme hat, muß suchen, einen für den feindlichen Thurm zu wechseln, dann zeigt der obige Fall schon, wie leicht Matt zu machen ist. Und zur Umtauschung der Thürme kommet er leicht, wenn er den König trachtet auf eine der äußersten Linie des Schachbrettes zu treiben, und dann wird er genöthiget seyn, seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu seyn. Z. B.

### Stellung.

Weiß K h7 T f7 e7
Schwarz K e4 T b2

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c7c1 | = | b2h2† |

Er muß damit anfangen, daß er seine Thürme trennt, damit er eueren König durch

wiederholtes Schachbieten an das Ende treiben kann.

| | | |
|---|---|---|
| h7g8 | = | h2a2 |
| c1d1 | | |

Ihr gebet noch keinen Schach sonst zöge er auf die d Linie.

| | | |
|---|---|---|
| | | a2a8† |
| g8h7 | = | a8a2 |
| f7e7† | = | e4f3 |
| d1f1† | = | f3g2 |
| f1f6 | = | a2a3 |
| e7g7† | = | g2h2 |
| f6h6† | | |

Und so muß er seinen Thurm vorsetzen, welchen ihr nehmet.

## Andere Stellung.

| | |
|---|---|
| Weiß | Kd8 Ta7 c5 |
| Schwarz | Kd6 Th4 |

In dieser Stellung, wo ihr gleich matt seyn würdet wenn der Schwarze denn Zug hätte, müßt ihr folgende Art spielen.

| Schwarze | | Weisse |
|---|---|---|
| c5h5 | = | h4h5 |
| a7a6† | = | d6e5 |
| a6a5† | | |

Und so gehet sein Thurm verlohren.

# III.

## Ein König allein gegen zween Laufer.

Um dieß Matt zu machen, muß man

1) denselben durch Entgegenstellung des eigenen Königs auf eine äußere Linie des Schachbrettes den feindlichen König treiben,

2) denselben in ein Eckfeld jagen, und ihm dann den Ausgang auf einer Seite durch den eigenen König auf der andern, durch die 2 Laufer versperren,

3) muß man sehr besorgen, daß er nicht patt werde, welches man am besten verhüten kann, wenn man sich des Nachzuges bemächti=

get, indem man die Laufer auf ihren Linien hin und wieder ziehet. Z. B.

## Stellung.

Weiß K e6 L c2 f2
Schwarz K g7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f2e3 | = | g7f8 |
| c2g6 | = | f8g7 |
| g6h5 | = | g7f8 |
| e3h6† | = | f8g8 |
| h5g6 | = | g8h8 |
| e6f6 | = | h8g8 |
| g6d3 | = | g8h8 |
| f6g6 | = | h8g8 |
| d3c4† | = | g8h8 |
| h6g7 matt | | |

## IV.

## Ein König gegen zween Springer.

Dieß ist kein erzwungener Matt sondern kann nur geschehen, wenn der, welcher den einzeln König hat, nicht die gehörige Züge macht. Z. B.

### Stellung.

Weiß Kg6Sf5g5
Schwarz Kg8

Wenn ihr nun den Zug habet, und mit dem Pferd auf h6 Schach bietet, er aber anstatt seinen König auf f8 — h8 ziehet, so giebt euer 2tes Pferd auf f7 matt.

# V.

## Eine Königiun gegen einen Thurm.

In den mehresten Stellungen ist dieß Matt nothwendig; um dazu zu gelangen, muß man

1) den König, der den Thurm hat, auf eine äußere Linie treiben. Zu diesem Ende muß man immer seinen eigenen König dem feindlichen entgegen setzen; darnach muß man die Königinn in Thätigkeit bringen, theils mit ihr Schach bieten, theils auch sie in eine schräge Richtung gegen den Thurm setzen, welchen er nicht rücken darf, weil er seinen König deckt, und so wird der König nach und nach gezwungen bis auf die letzte Linie zu weichen.

2) Wenn dieß geschehen, muß man sorgfältig sehen, daß er nicht seinen Thurm preiß gebe, um patt zu werden.

Zur nachstehenden Stellung kann man den König immer bringen.

## Stellung.

Weiß Kf5De5
Schwarz Kd7Td6

| Weisse | | Schwarze |
| --- | --- | --- |
| e5b6† | = | d7e7 |
| b5b7† | = | d6d7 |
| b7b4† | = | e7d8 |
| f5e6 | = | d8c8 |
| b4b5 | = | d7c7 |
| e6c6 | = | c7a7* |

* Würde er den Thurm nicht vom König entfernt haben, so wäre er gleich matt gewesen.

| | | |
| --- | --- | --- |
| b5e8† | = | c8b7 |
| e8d7† | = | b7b8 |
| d7d8† | = | b8b7 |
| d8c7† | = | b7a6 |
| c7c6† | = | a6a5 |

d6c5 und so ist ohne Rettung matt.

## Andere Stellung.

Weiß Kf6Dd5
Schwarz Kh8Tg7

Weisse Schwarze

d5d8† = h8h7*

* Würde er aber den Thurm vorgesetzt haben, so ziehet ihr die Königinn e7, und dann nöthiget ihr ihn dennoch wie jetzo den Thurm zu entfernen von seinen König.

d8e8 = g7g1
e8d7† = h7h8*

* Wenn er anstatt h8 — h6 gespielt haben würde, so gebe eure Königinn auf h3 matt.

d7c8†

Und so müßt ihr eure Königinn immer weiter entfernen, während dem Schachbieten, bis ihr endlich Thurm und König zugleich angreifen könnet.

h8h7*

* Den Thurm darf er nie vorsetzen, oder er ist matt.

c8c7† = h7g8
c7b8† = g8h7

b8h2 oder a7† und der Thurm gehet verlohren.

Es giebt aber Stellungen, in welche der dießeitige König und Königinn, durch die Folge der Züge, durch das Nehmen eines Steines, oder irgend einem andern dringenden Umstand gerathen können, wo dann der Matt unmöglich ist, und also unentschieden bleibt. Z. B.

Stellung.

Weiß Kb6Dd6
Schwarz Kc8Tc7

Hat der Schwarze den Zug, so ist es offenbar unentschieden, denn er giebt euch Schach auf b7 — ziehet ihr den König b6a6, so opfert er seinen Thurm auf a7 auf und wird patt — ziehet er aber den König b6c6 so giebt er seinen Thurm wieder auf b6.

## VI.

## Ein König allein gegen einen Laufer und Springer.

Dieß ist ein nothwendiges Matt, der einzelne König kann aber nur Matt werden in

einem solchen Eckfelde, von dessen Farbe der Laufer ist.

Man muß also suchen durch Entgegensetzung des Königs dem feindlichen, diesen letzteren auf eine äußere Linie, und besonders in ein Eck, wenn es auch in ein falsches wäre, zu treiben. Dieß ist leicht auszuführen, obwohl dazu keine bestimmte Regeln und Züge angegeben werden können. Ist der einzelne König einmal in einen Eckfeld, so muß man den eigenen König auf das 3te Feld vom Eck an gerechnet auf der schrägen Linie setzen, der Laufer muß auf einer Seite den Ausgang sperren, und das Pferd muß so gespielt werden, daß es dem König das Eckfeld hindert.

## Die Stellung wird also werden.

Weiß Kf6 Lc4 oder b3 d5 a2 Se5
damit er g6 springen kann.

Schwarz Kh8

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | e5g6† | = | = | h8h7 |
| 2 | c4d5 | = | = | h7h6 |

Ihr macht einen gleichgültigen Zug mit dem Laufer, um den Nachzug zu gewinnen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | d5g8 | = | = | h6h5 |
| 4 | g6e5 | = | = | h5h6* |

Dieß ist ein nothwendiger Zug, damit der feindliche König nicht g4 gehen kann, und so davon laufen. — Würdet ihr aber anstatt das Pferd zu spielen, euren König nach gezogen haben, so gienge er wieder h6, und euer König müßte wieder zurück.

* Wäre er aber anstatt zurück vorwärts h4 gegangen so sehet Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | e4g4† | = | = | h6h5 |
| 6 | f6f5 | = | = | h5h4 |
| 7 | f5f4 | = | = | h4h3* |

* Wäre er aber h4h5 gegangen, so bietet ihr Schach mit dem Laufer, er muß wieder h4 ziehen, dann macht ihr mit dem Laufer einen gleichgültigen Zug, doch damit er diese Linie bestreichet, und er muß h3 gehen.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | g4e3 | = | = | h3h4. |

Ihr ziehet so, damit er nicht g 2 gehen könnt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | g8f7 | = | = | h4h3 |
| 10 | f7e8 | = | = | h3h4 |
| 11 | e3g2 † | = | = | h4h3 |
| 12 | f4f3 | = | = | h3h2 |
| 13 | f3f2 | = | = | h2h3 |
| 14 | e8d7 † | = | = | h3h2 |
| 15 | g2e3 | = | = | h2h1 |

Das Pferd muß nun so gespielt werden, daß es dem feindlichen König das Feld h 2 hindert, und doch muß es dem Laufer die Linie nicht sperren, wo er Schach geben kann.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16 | d7c8 | = | = | h1h2 |

Ihr macht einen gleichgültigen Zug, denn würdet ihr jetzo schon das Pferd f 1 gespielet haben, um das Feld h 2 zu sperren, so wäre er patt.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 17 | e3f1 † | = | = | h2h1 |
| 18 | c8b7 matt | | | |

Verlanget ihr aber, daß das Pferd matt geben solle, so spielt beym 16. Zug anstatt mit

dem Laufer einen gleichgültigen Zug zu machen, ihn also:

| | | |
|---|---|---|
| 16 | d7h3 | h1h2 |
| 17 | h3f1 | h2h1 |
| 18 | f1g2† | h1h2 |
| 19 | c3f1 matt. | |

## Veränderung beym 4ten Zug der Schwarzen

| Züge | Weisse | Schwarze |
|---|---|---|
| 4 | g6e5 | h5h4* |

* Durch diesen Zug sucht er in das andere schwarze Eck zu kommen.

| | | |
|---|---|---|
| 5 | g8d5 | h4g3* |

Dieser Zug ist nothwendig, um ihm die weiße Felder abzuschneiden, und der Springer sperret die Schwarzen.

* Er hätte aber auch wieder auf h 5 zurück gehen können, sehet Supplement.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | e5d3 | = | = | g3h4 |
| 7 | d5f3 | = | = | h4g3 |
| 8 | f3d1 | = | = | g3h4 |
| 9 | f6f5 | = | = | h4g3 |
| 10 | f5g5 | = | = | g3h3 |
| 11 | d1g4† | = | = | h3g3 |
| 12 | g5h5 | = | = | g3g2 |
| 13 | h5h4 | = | = | g2h2 |
| 14 | g4h3 | = | = | h2g1 |
| 15 | h4g3 | = | = | g1h1 |
| 16 | d3f4 | = | = | h1g1 |
| 17 | f4e2† | = | = | g1h1 |
| 18 | h3g2 matt | | | |

## Supplement zu dieser Veränderung beim 5ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | g8d5 | = | = | h4h5 |
| 6 | d5c5 | = | = | h5h6 |

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | e5g4† | = | = | h6h5 |
| 8 | f6f5 | = | = | h5h4 |
| 9 | f5f4 | = | = | h4h5 |
| 10 | e4f5 | = | = | h5h4 |

Ihr macht einen gleichgültigen Zug.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | f5g6 | = | = | h4h3 |
| 12 | g4e3 | = | = | h3h4 |
| 13 | e3g2† | = | = | h4h3 |
| 14 | f4f3 | = | = | h3h2 |
| 15 | f3f2 | = | = | h2h3 |
| 16 | g6f5† | = | = | h3h2 |
| 17 | g2e3 | = | = | h2h1 |
| 18 | f5e6 | = | = | h1h2 |

Ihr macht einen gleichgültigen Zug.

19 e6d5 matt.

## TII.

# Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm.

Um dieses Matt auszuführen, muß man den König der nur den Thurm hat, auf eine äußere Linie treiben, ihn in eine solche Stellung bringen, daß er entweder den Thurm Preis geben, oder wenigstens für den Laufer aufopfern muß. Man muß sich aber hüten nicht patt zu machen. Zu diesem Matt muß vorzüglich der Laufer gebraucht werden, damit er nämlich den feindlichen Thurme das Schachbieten verwehre, oder aber den Schach decken kann.

Ich nehme hier eine Stellung an, wohin der Schwarze wie ich weiter unten zeigen werde, leicht gebracht werden kann.

## Stellung.

Weiß Ke6 Tc4 Le5
Schwarz Ke8 Td1

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 1 | c4 c8† | = | = | d1 d8 |
| 2 | c8 c7 | = | = | d8 d2* |

* Wenn er den Thurm d3 oder d1 gezogen haben würde, so dürftet ihr den eurigen gleich g7 spielen, so aber macht ihr mit dem Thurm einen gleichgültigen Zug, dadurch ist er genöthiget d1 oder d3 den Thurm zu stellen, welche 2 Felder für euch nothwendig sind, wie es die folgenden Züge zeigen werden.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | c7 b7 | = | = | d2 d1 |
| 4 | b7 g7 | = | = | d1 f1* |

* Würde er aber seinen König f8 gezogen haben, so sehet erste Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | c5 g3 | = | = | f1 f3* |

Würde er aber anstatt diesem Thurm hieher zu spielen, den König f8 gezogen haben, so sehet 2te Veränderung.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | g3 d6 | = | = | f3 e3† |
| 7 | d6 e5 | = | = | e3 f3* |

* Hätte er anstatt diesen Thurm hieher zu ziehen seinen König f8 gespielt, so zöget ihr euren Thurm h7 und darauf ist matt.

8 g7e7† = = e8f8*

* Würde er aber den König d8 gespielt haben, so zöget ihr euren Thurm auf b7 und darauf gebet ihr matt.

9 e7c7 = = f8g8*

* Dieß ist ein Nothzug, sonst giebt euer Thurm matt.

10 c7g7† = = g8f8*

* Er durfte den König nicht h8 ziehen, sonst ist ein aufgedeckter Schach, und sein Thurm gienge verlohren.

11 g7g4 = = f8e8*

* Hätte er aber seinen Thurm e3 gespielt, um den Laufer im Schachgeben zu hindern, so ziehet ihr euren Thurm h4, und darauf ist es auch matt.

12 e5f4

Und so mag er spieltn, wie er will, so ist er matt, denn ziehet er auch den König f8, so giebt der Laufer Schach, und der Thurm Matt, weil er den seinigen nicht vorsetzen kann.

## Erste Veränderung.

Beim vierten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 4 | b7g7 | = | = | e8f8 |
| 5 | g7h7 | = | = | d1g1 |

Er hat keinen andern Zug, um das Matt zu wehren, allein so gehet sein Thurm um sonst verlohren.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | h7b7 | = | = | f8g8* |

* Er hat wieder keinen andern Zug, denn würde er euch mit dem Thurm auf g6 Schach bieten, so ziehet ihr den Laufer vor, und dann müßte er g8, und würde doch Matt dabey werden, indem euer Thurm 2mal Schach gebe.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | b7b3† | = | = | g8h7 |
| 8 | b3h3† | = | = | h7g6 |
| 9 | h8g8† | | | |

Und so gehet sein Thurm verlohren.

## Zweyte Veränderung.
### Beym 5ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 5 | e5g3 | = | = | e8f8 |
| 6 | g7g4 | = | = | f8e8* |

* Er ziehet zurück, um im Stande zu seyn das Schach von einem Thurm zu decken.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | g4c4 | = | = | f1d1* |

* Er hätte auch seinem König f8 ziehen können sehet Supplement.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 8 | g3h4 | = | = | e8f8 |
| 9 | h4f6 | = | = | d1e1† |
| 10 | f6e5 | = | = | f8g8 |
| 11 | c4h4 | | | |

Und so giebt euer Thurm auf h8 matt.

## Supplement dieser 2ten Veränderung.

### Beim 7ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | g4c4 | = | = | e8f8 |
| 8 | g3e5 | = | = | f8g8 |
| 9 | c4h4 | | | |

Und so giebt euer Thurm auf h8 matt.

## Andere Stellnng.

Weiß Kf6 Td1 Lf5
Schwarz Kf8 Te7

In dieser Stellung glauben viele große Spieler muß das Spiel unentschieden bleiben, allein wer in der vorigen Stellung die Art matt zu machen begriffen hat, denn wird es nicht schwer fallen, auf die nämliche Art, das ist, mit dem nämlichen Zügen matt zu machen.

## Art

Die Schwarzen zu nöthigen die obige Stellung zu nehmen, um mit dem Thurm und Laufer, gegen einen Thurm matt zu machen.

### Stellung.

Weiß Ke4Ta2Le3
Schwarz Ke6Td7

| Züge | Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|---|
| 1 | a2b2 | = = | d7d8 |

Wenn ihr Schach gegeben haben würdet, so hätte er seinen Thurm vorgesetzt, es wäre

also ein verlohrner Zug, durch euren gegenwärtigen Zug aber ist er genöthiget seinen Thurm zu ziehen, wo ihr alsdann von dem Laufer Gebrauch machen könnet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | e3f4 | = | = | d8e8 |
| 3 | b2b6† | = | = | e6f7† |

Jetzt ist das Schachbieten gut, weil er mit dem Thurm nicht mehr decken kann.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | e4f5 | = | = | e8e2 |
| 5 | b6b1 | = | = | e2f2 |

Dieser Zug ist nothwendig, um den Laufer wieder Gebrauchen zu können; das ist, euren Gegner zu verhindern das Schach zu decken, wenn ihr es mit dem Thurm gebet.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | b1b7† | = | = | f7f8* |

* Wenn er den König auf e8 gespielt hätte, so hätte ihr euren König gerade vor seinen König hingestellt, und den Laufer Preis gegeben. In gegenwärtiger Stellung aber besteht die Schwierigkeit darinn, euren Laufer auf das Feld e5 zu bringen. Euer Gegner

wird solches dadurch verhindern, indem er seinen König nicht berührt, und den Thurm wechselseitig von f 2 auf f 1 und f 1 auf f 2 ziehet.

7 f5e4 = = f8e8*

* Wenn er Schach gegeben hättet, so müßtet ihr den König d 4 ziehen, und dann euern Laufer auf e 5 ziehen. — Er hätte aber 2tens auch seinen König anstatt e 8 auf g 8 ziehen können, und so sehet Veränderung.

8 f4e5 = = f2f7
9 b7b8† = = e8e7
10 e4d5 = = f7f1
11 b8b7† = = e7e8
12 d5e6

Und so ist die zuvor angegebene Stellung wieder da.

# Veränderung.

## Beym 7ten Zug der Schwarzen.

| Züge | Weisse | | | Schwarze |
|---|---|---|---|---|
| 7 | f5e4 | = | = | f8g8 |
| 8 | f4e5 | = | = | f2f7 |
| 9 | b7b1 | = | = | f7f2 |
| 10 | e4d5 | = | = | g8f7 |
| 11 | b1b7† | = | = | f7g6 |
| 12 | b7g7† | = | = | g6h6 |
| 13 | d5e6 | = | = | f2e2 |
| 14 | g7g1 | = | = | e2f2 |
| 15 | e5f6 | = | = | h6h5 |
| 16 | g1g5† | = | = | h5h6 |
| 17 | e6f7 | = | = | f2c2 |
| 18 | g5b5 | = | = | c2c7† |
| 19 | f6e7 | = | = | c7d7 |
| 20 | b5b8 | = | = | h6h5 |
| 21 | b8b4 | | | |

Und giebt den folgenden Zug matt.

Aus dieser Veränderung siehet man, daß es verschiedene Arten gebe, das Matt zu erzwingen. Man muß nur merken, daß der Laufer immer neben dem König seyn muß, um ihn gegen den feindlichen Thurm decken zu können.

# Anhang

welcher einige sonderbare Endspiele enthaltet. In welcher man zu einer Zeit, da man in einer verzweiffelten Lage, und mit einem Zug Matt werden zu müssen scheinet, wenn man nicht den Zug hätte, den Gegner nicht eher aus dem Schach läßt bis er selbst matt ist. — Oder wo auch eine gewisse Anzahl Züge bis zum Matt, oder bestimmte Steine, die das Matt bewirken müssen, angesagt sind.

## Erstes Spiel.

### Stellung.

Weiß Kg1 Tc1 Sd4 Le3 Ba5 c7
f2

Schwarz Ka7 Th3 Th8 Lg4 Ba6 b7
f3

| Weiß | Schwarz |
| --- | --- |
| d4f5† | b7b6 |
| a5b6† | a7a8 |
| c7c8 Dame† | h8c8 |
| c1c8† | a8b7 |
| f5d6† matt. | |

## Zwote Spielart.

| | |
| --- | --- |
| d4f5† | b7b6 |
| a5b6† | a7b7 |
| f5d6† | b7a8 |
| b6b7 matt. | |

# Zweytes Spiel.

## Stellung.

Weiß Kh2 Dc4 Tg7 Sb5 d4 Ba6 b4 h3

Schwarz Kb8 Dc4 Th6 h8 Lc8 Bb6 c5 f4 g6 c7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| a6a7† | = | b8a8 |
| c4d5† | = | e4d5 |
| b5c7† | = | a8a7 |
| c7d5† | = | a7a6 |
| d5c7† | = | a6b7 |
| c7b5† | = | b7a8 |
| g7a7† | = | a8b8 |
| d4c6 matt. | | |

## Andere Spielart.

| | | |
|---|---|---|
| a6a7 | = | b8b7 |
| b5d6 | = | b7a8 |
| d6e4 hat die Dame gewonnen | | |

# Drittes Spiel.

## Stellung.

Weiß Kg1 Tc7 Sd5 La6 Bc6 f2 g3

Schwarz Ka8 Tb8 h5 Lf3 Ba7 b5 e2

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| a6b7† | = | b8b7 |
| c7c8† | = | b7b8 |
| d5c7 matt. | | |

## Viertes Spiel.

### Stellung.

Weiß Kf1 De6 Ta6 Sa4b3 Ld1
Bd4c5f4g2h3
Schwarz Kd8 De3 Te8e8 Sf7 Lc7
La8 Bc5d6e7f7g3h4

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e6d7† | = | d8d7 |
| a4c5† | = | d6c5 |
| b3c5† | = | d7d8 |
| c5e6† | = | d8d7 |
| d1a4† | = | a8c6 |
| a4c6† | = | d7e6 |
| d4d5 matt. | | |

## Andere Spielart.

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| e6d7† | = | d8d7 |
| a4c5† | = | d7d8 |
| c5e6† | = | d8d7 |
| b3c5† | = | d6c5 |
| d1a4† | = | a8c6 |
| a4c6† | = | d7e6 |
| d4d5 matt. | | |

# Fünftes Spiel.

## Stellung.

Weiß Kf1 Td1 e7 Sb4 e5 Bb5 e4 f2 g3

Schwarz Kb8 Ta8 Tg8 Se2 Lg7 Bb6 c7 f3 g4 h2

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b4c6† | = | b8b7 |
| e7c7† | = | b7c7 |
| d1d7† | = | c7c8 |

| Weisse | Schwarze |
| --- | --- |
| c6e7† | c8b8 |
| e5c6 matt. | |

## Sechstes Spiel.

### Stellung.

Weiß Kh1 Ta1 e7 Sc7 Lc3 Bb4 c5 f4 g3

Schwarz Kb7 Tc8 Tg2 Sf5 Le4 Bb5 e6 f7 g4 h3

| Weisse | Schwarze |
| --- | --- |
| c7b5† | f5c7 |
| a1a7† | b7b8 |
| c3e5† | c8c7 |
| e5c7† | b8c8 |
| a7a8† | c8d7 |
| a8d8† | d7e6 |
| d8d6† | e6f5 |
| b5d4 matt. | |

### Andere Spielart.

c7b5† = b7b8
c3c5† = c8c7
c7c8† = b8b7
a1a7 matt.

## Siebentes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn in nicht mehr und nicht weniger, als in 3 Zügen matt mache und zwar mit dem Bauer.

### Stellung.

Weiß Kb5Db2Ba5
Schwarz Ka8Bb7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b2h8† | = | a8a7 |
| h8c8 | = | b7b6* |

* Hat keinen andern Zug.

a5b6 matt.

# Achtes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn in nicht mehr und nicht weniger als in 4 Züge matt mache.

## Stellung.

Weiß Kc6 Db5 Lf8 g2
Schwarz Ka7 Da4 Ta2 a1 Ba5

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f8c5† | - | a7a8 |
| g2f3 | - | a4b5† |
| c6c7† | - | b5b7 |
| f3b7 matt. | | |

# Neuntes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn in nicht weniger und nicht mehr als 5 Züge matt mache, und zwar mit einem Bauer.

## Stellung.

Weiß Kc1 Td1 g1 Lf2 Sb5 b7
Bc4 d3 e4 g2 h3

Schwarz Ke8 Db3 Ta4 h8 Lf8 Sg8
Bb6 d7 e7 f6 g6 h7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b5c7† | = | e8f7 |
| b7d8† | = | f7g7 |
| c7e8† | = | g7h6 |
| d8f7† | = | h6h5 |
| g2g4 matt. | | |

# Zehntes Spiel.

Der Weiße sagt den Schwarzen, daß er ihn in 6 Zügen matt mache mit seinem Bauer, ohne den eigenen König vom Platz zu rücken.

## Stellung.

Weiß Kc7 Tb7 d7 Bb6
Schwarz Ka8 Bd4

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d7d5 | = | d4d3 |
| d5e5 | = | d3d2 |
| e5e3 | = | d2d1 Dame |
| e3a3† | = | d1a4 |
| b7a8† | = | a4a7 |
| b6b7 matt. | | |

# Achtes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn in nicht mehr und nicht weniger als in 4 Züge matt mache.

## Stellung.

Weiß Kc6 Db5 Lf8 g2
Schwarz Ka7 Da4 Ta2 a1 Ba5

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| f8c5† | = | a7a8 |
| g2f3 | = | a4b5† |
| c6c7† | = | b5b7 |
| f3b7 matt. | | |

# Neuntes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn in nicht weniger und nicht mehr als 5 Züge matt mache, und zwar mit einem Bauer.

## Stellung.

Weiß Kc1 Td1 g1 Lf2 Sb5 b7
Bc4 d3 e4 g2 h3

Schwarz Ke8 Db3 Ta4 h8 Lf8 Sg8
Bb6 d7 c7 f6 g6 h7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| b5 c7† | = | e8 f7 |
| b7 d8† | = | f7 g7 |
| c7 e8† | = | g7 h6 |
| d8 f7† | = | h6 h5 |
| g2 g4 matt. | | |

## Zehntes Spiel.

Der Weiße sagt den Schwarzen, daß er ihn in 6 Zügen matt mache mit seinem Bauer, ohne den eigenen König vom Platz zu rücken.

### Stellung.

Weiß Kc7 Tb7 d7 Bb6
Schwarz Ka8 Bd4

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| d7 d5 | = | d4 d3 |
| d5 e5 | = | d3 d2 |
| e5 e3 | = | d2 d1 Dame |
| e3 a3† | = | d1 a4 |
| b7 a8† | = | a4 a7 |
| b6 b7 matt. | | |

## Eilftes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn matt mache im 6ten Zug mit einem Bauer.

### Stellung.

Weiß Ka5 Dh4 Tg3 b4 Ba6 c6
Schwarz Ka8 De1 Tc1 c4

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| h4 d8† | = | a8 a7 |
| g3 g7† | = | e1 e7 |
| b4 b7† | = | e7 b7 |
| d8 b6† | = | a7 a8 |
| c6 b7† | = | a8 b8 |
| a6 a7 matt. | | |

## Zwölftes Spiel.

Der Weiße sagt den Schwarzen, daß er ihn matt mache mit dem Bauer, der auf der B Linie stehet, ohne den schwarzen Bauer zu nehmen.

## Stellung.

Weiß Kc6De6Tc4Bb5a6
Schwarz Ka8Ba7

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c4a4 | = | a8b8 |
| a4a5 | = | b8a8 |
| e6d7 | = | a8b8 |
| d7c7† | = | b8a8 |
| c7b6 | = | a7b6 |
| a6a7 | = | b6a5 |
| c6b6 | = | a5a4 |
| b6a6 | = | a4a3 |
| b5b6 | = | a3a2 |
| b6b7 matt. | | |

# Dreizehntes Spiel

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn matt mache im 7ten Zug und zwar mit seinem letzten Bauer.

## Stellung.

Weiß Kd7Tc1Sd4Bb4b5
Schwarz Kb8Bb6

| Weisse | | Schwarze |
|---|---|---|
| c1c7 | = | b8a8 |
| d4b3 | = | a8b8 |
| d7c6 | = | b8a8 |
| c7c8† | = | a8a7 |
| b3a5 | = | b6a5 |
| b5b6† | = | a7a6 |
| b4b5 matt. | | |

# Vierzehntes Spiel.

Der Weiße sagt dem Schwarzen, daß er ihn matt mache, im 5ten Zug und zwar mit seinem letzten Bauern.

## Stellung.

Weiß Kd6 Sh6g5 Bc6 d5d7e6
Schwarz Kd8 Tb8f8 Lh1 Sa1c2

| Weiße | | Schwarze |
|---|---|---|
| h6f7† | = | f8f7 |
| e6e7† | = | f7e7 |
| g5e6† | = | e7e6 |
| d5e6 | | |

Und so macht den Bauer den folgenden Zug matt.

# Errata.

| Seite | Linie | steht | und soll stehen |
| --- | --- | --- | --- |
| 148 | beym 4ten Zug | f 1 e 4 | f 1 c 4 |
| 207 | 20 6ten Zug | e 6 e 4 | e 2 e 4 |
| 209 | 2 6ten Zug | d 7 e 6 | d 7 e 8 |
| 212 | 4 | und ist also matt | und ist also patt |
| 215 | 6 | c 5 b 5 | c 5 b 6 |
| — | 17 | e 4 e 5 | f 4 e 5 |
| 219 | 10 | d 4 c 4 | d 4 e 4 |
| 223 | 22 | sollte anstatt den Zug der Weißen nur ein Zwergstrich stehen. | |
| 229 | 8 | c 1 d 2 | c 1 d 3 |
| — | 9 | d 2 b 4 | d 3 b 4 |
| — | 15 | S. c 2 | S. c 1 |
| 257 | 3 | K. c f | K. c 5 |
| 259 | 12 | e 7 | c 7 |
| 272 | 20 | d 5 e 5 | d 5 e 4 |
| 273 | — | 19ter Zug ist ganz ausgelassen, soll heissen e 3 f 1 + schwarz h 2 h 1 — dann kommt der 20te Zug e 6 d 5. matt. | |
| 288 | 9 | steht zweymal e 8, und soll nur einmal e 8, und das zweytemal c 8 stehen. | |
| — | 10 | f 7 | f 5 |
| 290 | 9 | e 6 | c 6 |

Bayerische StaatsBibliothek

Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Allgaier, Johann

Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel Mit einer Kupfertafel

Bd.: [1]

Wien 1795

Gymn. 2 r-1/2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431500-4
VD18 80227848-001